no.440
1992年12/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
DECEMBER 15, 1992
毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

TVゲームの米国特許めぐる争い

セガ社、17億円で和解

法務部と知的財産権部の強化図る

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は十一月十二日、中間決算の発表に伴い、米国マグナボックス社らとの米国連邦地裁での訴訟について十月十二日に和解したことを明らかにした。十五億円を超える和解金支払いは今回の中間決算の特別損失で処理された。

マグナボックス社特許訴訟で

この訴訟は八九年四月に、米国のマグナボックス社とサンダース・アソシエーツ社が、セガ社家庭用「ジェネシス」（日本では「メガドライブ」）がマグナボックス社らの持つTVゲームの米国特許を侵害しているとして、セガ社の子会社であるセガ・オブ・アメリカ社（本社カリフォルニア州レッドウッドシティー、トーマス・カレンスキー社長）を相手どって、米国連邦地裁に訴訟を起こしていたもの。九一年十月に、セガ社業務用TVゲーム機についても、同様に特許侵害したとして訴因を追加、新たにセガ社と、子会社の米国セガ社（本社カリフォルニア州サンノゼ、トム・ペチー社長）を訴えていたもので、以後ディスカバリー（証拠開示）などの手続きが続けられていた。

訴訟の原因となっていた米国特許は、TVゲームの基本技術に関するもので、サンダーアソシエーツ社が六六年に出願しており、後にマグナボックス社が実施権を取得した、という経緯がある。この特許は、旧アタリ社が開発した業務用TVゲーム機の基本特許とも交差することになるが、マグナボックス社らはアタリ社とクロスライセンスする一方、家庭用についてのみ特許を主張、業務用では問題化することはなかった、と理解されている。

この特許に関してマグナボックス社らは米国任天堂の「NES」で特許を侵害していると主張、八六年二月にまず米国任天堂が特許の無効、非侵害を宣言する判決を求める訴訟を米国連邦地裁に起こし、マグナボックス社らが反訴を提起したという事件がある。この事件は九一年春ごろ双方が和解して解決したもようだが、和解金など詳しくは公表されていない。

この特許は八八年には効力を失なっており、それまでの特許侵害の有無についてセガ社らは争ってきたことになる。結局、双方は十月十二日に、千四百二十五万ドル（約十六億九千万円）をセガ社側が支払うことで和解した。うち日本のセガ社は十五億三千七百万円を支払い、残り一億五千三百万円を米国のセガ社子会社が支払ったとのこと。

セガ社の中村俊一常務は、「和解金は今回の中間決算で特別損失として処理したが、大きな影響はなかった。これでセガ社は現在何ひとつ訴訟を持っていないことになる」と語っている。同社は十月一日付で機構改革を実施しており（本紙前号参照）、従来からの法務部のほか知的財産権部を新設、専門職員をそれぞれ五十人、四十人規模に増やすなど知的所有権対策を強化しつつある。

IAAPAショー92（ダラス）開催

VRゲーム機も充実

トーゴは新製品「メガコースター」発表

IAAPAショー92で、上の写真は米国AWT社が出品した硬貨作動式VRゲーム機のようす

遊園地関係の世界的な展示会、IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ）ショー92が、十一月十八―二十一日、米国テキサス州ダラスのコンベンションセンターで開かれ、二千二百以上の小間に約七百六十社が出展、二万人近くの来場者で賑わった。

米国の業者にしてみれば、ハリケーンの来襲など今年は天候にかなり影響を受けたことになるが、ヨーロッパでは今年四月にユーロディズニーがオープンし、またスペインではセビリア万博が開かれるなど活発だった。そして世界各国でさまざまなファミリーAMセンターの開設が盛んになっているという状況下で、このIAAPAショーはまさに何でも揃うショーケースと化した感がある。

展示内容の幅は広いが、今回のIAAPAショーの特徴は、もっとリアルなシミュレーション体験を追う、というところにあったようだ。英国ダブリューインダストリーズ社製のVRゲーム機「バーチャリティー」を米国エジソンブラザーズ社が展開、人気を集めているが、今回のショーにはアルターネット・ワールズ・テクノロジー（AWT）社が、独自の低価格VRゲーム機を出品した。HWD方式の本格タイプで、ゲームソフトもしっかりしており注目される。

カメレオン社は、プレイヤーを含むカプセルを回転させる、ゲーム付きシミュレータ「カメレオン」を実物出品したが、AM機としてのコンセプトが不充実との印象だ。

トーゴはキリモミ状のコースを描く「メガコースター」を模型で披露、主催者から表彰された。これは「ウルトラツイスター」を発展させたもので、期待できる。

映像シミュレーターはオムニフィルムズ社が新製品として、標準十六人用「フリーダム・シックス」を披露するなど、映像ソフトを含め進化がいくぶん見られた。日本からは三菱重工の開発した映像シミュレーションもわずかながら紹介されており、意義深いものとなった（IAAPAショー92については追って詳報の予定）。

セガ社、ヨーロッパにロケ進出

英国にAMセンター

まずロンドン中心街、さらに大規模店も

セガ社は英国ロンドンの中心街に十一月一日、AWP機などギャンブル機を除いたAMゲームセンター「メトロポリス」（四百六十五平方メートル）をオープンした。英国の大手玩具小売店、ハムレイズ社との共同経営になるもので、リージェントストリートにあるハムレイズ社の玩具店の地下一階フロアの八〇%を占める。

英国でゲーム場と言うと、ほとんどがAWP機（現金払い出し式スロットマシン）などギャンブル遊技を主体としたもので、TV機などのAM機はむしろ脇役という感じが強いが、セガ社では純然たるAMゲームセンターで、家族連れを対象に展開する方針。

セガ社では九一年九月に欧州の子会社を再編、業務用ではセガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社（本社ミドルセックス州ノースハロー・ジョージ・キーファー会長）が販売だけでなく、オペレーション（しかも家族連れ客を対象とした）の開発に力を入れることになり、数年間に欧州内で三十ないし四十店を開設する計画を立てている。

四月パリ郊外にオープンしたユーロディズニー内のゲーム場も小規模ながら、この計画の一環。今回オープンしたのは本格的なAMゲーム場で、「モーターマニア」、「バトルゾーン」など区分を設けてテーマ化した。実際にはセガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社が機械のメンテナンスを、またハムレイズ社が経営を担当する。当初六十台からスタート、八十台まで設置し、年間一億二千万円の収入をめざす。

同社はまた英国ドーセット州ボーンマスに九三年五月、二千百平方メートルもの大規模ロケーションを三百万ポンド（約六億円）かけて開設する予定で、英国では大きな話題となっている。ボーンマスのロケーションでは、技術面などを教える教育的要素を持つ区画など計画中とのこと。英国では、AMゲームセンターの本格的展開が始まることで、環境も変化すると見られている。

神戸・西神南ニュータウンに

トーゴがテーマパーク

93年3月から5年間「アリバシティ」運営

(株)トーゴ（本社東京、山田數夫社長）は九三年から五年間、神戸市西区の西神南ニュータウンでミニテーマパーク「アリバシティ神戸」（約三万平方㍍）を運営することになった。これは神戸市の外郭団体、神戸ニュータウン開発センター（緒方学社長＝同市助役）が十一月十二日に明らかにしたもので、トーゴが開発センターから土地を借り、ミニテーマパークを開設することになり、十二月から着工、九三年三月下旬の街開きまでに完成させる。

西神南ニュータウンは地下鉄西神中央駅のひとつ手前に開設される「西神南」駅を中心とする約三百四十二ヘクタール、約六千五百三十戸の規模で開発中のニュータウン。九三年三月に住宅約千百戸と小中学校などの公共施設、商業施設が開設される予定。

ミニテーマパーク「アリバシティ」はニュータウン中央の商業施設などと、駅をはさんで向い側に設けられるもので、神戸市は「新しい街のPRになる」と、その集客力に期待している。この用地は当面利用計画がないことから、五年間トーゴに土地を貸し、集客施設とするが、その後は新たな商業施設を誘致する予定とのこと。神戸市では①珍しいテーマパーク、②総合AM施設であること、③市民とのふれあいの場作り、④低料金で家族連れなどに利用できる──など神戸の新しいシンボルにしたい意向だ。

トーゴは大手遊園施設メーカーで、とくに花博「風神雷神」などローラーコースターで国内トップであること、市内の舞子タワーを受託経営、六甲アイランド「アオイア」にも参加していること、そして東京・浅草の「花やしき」の経営などがそれぞれ評価され、トーゴが新テーマパークを建設、運営することに決まった。

トーゴではこれらの期待を受け、「アラビアンナイト」をテーマに、物語の不思議さやエキゾチックな雰囲気を演出し、家族連れとヤングが一日遊べる場を作る、とのこと。このためメリーゴーランド、ミニコースターなど各種遊園施設と、カーニバルコーナー、ゲームコーナー、イベント広場などを、五つのゾーンに分けて設置、構成する。

計画では営業時間が正午から（日祝日は午前十時から）午後八時まで（冬期は七時まで）で、火曜日休園。入園料十二歳以上六百円（子ども半額）で、遊園施設利用料もできるだけ低価格にする。トーゴでは二十億円を投資、年間五十万人、売上高十五億円を見込んでいる。

神戸の西神南ニュータウンに開設されるテーマパーク「アリバシティ神戸」のイメージ図から。上は全景、下は入口付近のようす

AOUエキスポ93

出展募集を開始

当日入場券は倍の2千円に

AOUはこのほど「AOUアミューズメントエキスポ93」（二月十六—十七日、幕張メッセ）の出展募集を開始した。今回は展示場が幕張メッセのホール一と二から四と五になり、当日入場券（登録票）が千円から二千円になったほか、大きな変更点はない。

出展社はAOUの「関連業者賛助会員」に限られており、出展申し込みに際して形式的にその会費（十万円）を支払うことになる。出展料はさらに「エキスポ賛助会費」（小間数によって一小間九万円から十四万円の四段階ある）と呼ばれており、これらの合計（一小間だけの場合十九万円、二小間なら三十三万円など）を実質上の出展料として申し込むことになる。

業務用に関係ない家庭用機器、もっぱら賭博に使用される恐れのある機具（「テーブル型でベット方式払出し装置付きのもの」など）、コピー機、などは出品できない。具体的な判定基準は公表しないとしている。

展示会場には前回五百五十八小間設定し、結局七百六十三小間に増やしたが、今回は当初六百二十小間を設定している。申し込みは十二月十五日に締め切られ、一月十一日には小間位置が出展社に通知される。

入場に必要な券（登録票）の扱いは、例年どおりとなっている。

グラフィック専用

コナミのピクノ

多機能装備して使いやすい

コナミ(株)（本社神戸、西村靖雄社長）は、TVモニターに自由に絵が描けるグラフィックコンピュータ「ピクノ」をこのほど発売した。すでに東京おもちゃショー、AMショーで披露しており、玩具小売店ルートで出荷している。

「ピクノ」は、ビデオ端子付きTVモニターと電源されあればすぐに使える（他の家庭用本体は不要）。コナミは「ピクノ」のスペックを公表していないが、グラフィック専用の家庭用コンピューターで、マットにペンを押し続けることで多彩な絵をモニター上に描くことができる。

線の細さは三種類、百六十色とパターンカラー九種が使え、スプレー、色を重ねる水性ペンもある。直線、曲線の指定、拡大、複写、ズームなどだれでも使える。

十枚までセーブするROMカード、AC電源付きで価格二万九千八百円。

コナミの「ピクノ」本体

セガ社中山社長の妻

中山和代さん死去

中山和代さん（なかやま・かずよ＝(株)セガ・エンタープライゼス中山隼雄社長の妻）十一月十六日午後二時三分、心不全のため東京都新宿区の東京医科大学病院で死去、五十一歳。自宅は東京都世田谷区成城五の十三の五。通夜は十八日午後六時から、告別式は十九日午後一時から台東区上野桜木一の四十一の十一の寛永寺・第三霊園で。喪主は夫、隼雄氏。

通夜、告別式を合わせ業界関係者ら三千五百人以上の人が参列した。

特許・実用新案 出願公告・公開（11月1日～20日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊟は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

十一月九日＝「CATV用ゲーム機のメモリアダプタ」、原田工業(株)（東京）、4-70036審、61-39410。「ビデオディスプレイ装置を具備したテレビゲームマシン」、(株)タイトー（東京）、4-70037審、58-136705。「動画表示遊戯機」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、4-70038審、61-130591。

実用新案出願公告

十一月四日＝「電動型スロットマシン」、(株)エル・アイ・シー（大阪）、4-46781審、58-136581。

十一月十三日＝「ゲーム盤」、(株)トミー（東京）、4-48230、63-44688。「クレーンゲーム機」、(株)ユニバーサル（栃木）、4-48231、62-97179。「景品吊上ゲーム機におけるクレーン盤爪ユニットの景品位置到達自動検知装置」、(株)バンプレスト（東京）、4-48232、62-188220。「景品落としゲーム機」、太平技研工業(株)（岐阜）、4-48233、63-78154。

特許出願公開

十一月四日＝「テーブル駆動装置」、アイレム(株)（大阪）、4-312489㊟、3-77483。「物品供給装置」、同、4-312490㊟、3-77484。

十一月九日＝「スロットマシン等の異常メダル排出機構」、岡崎産業(株)（大阪）、4-317685、3-82722。「歩行する乗物」、野村一郎（群馬）、4-317686、3-173513。

十一月十日＝「転動ボール娯楽ゲーム機及び交換カードディスペンサ」、ウィリアムズ社（米国）、4-319382、3-343316。「一体のアニメーションディスプレイを有する転動ボールゲーム機」、4-319383、3-344937。

十一月十二日＝「音源当て遊技機」、日本電信電話(株)（東京）、4-322682、3-88935。「押ボタンゲーム機」、同、4-322683、3-88936。

十一月十三日＝「情動感応型ゲーム機」、三洋電機(株)（大阪）、4-325180、3-94293。「座席動揺装置」、三菱重工業(株)（東京）、4-325183、3-122369。

十一月十七日＝「打撃遊戯装置」、(株)タイトー（東京）、4-327867、3-96897。「スロットマシン」、(株)ユニバーサル（栃木）、4-327877、3-125129。「ゲーム機用コインおよびその製造法」、(株)八木研（大阪）、(株)静和電化工業（静岡）、4-327878㊟、3-99246。

十一月十八日＝「スロットマシン」、清水国広（大阪）、康村喜勇（大阪）、4-329976、3-42006。同、4-329977、3-42007。同、4-329978。3-42008。「テレビチューナ制御回路」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、4-329989、3-128687。

実用新案出願公開

十一月十一日＝「カードなどに用いる電子ルーレット装置」、(株)三協精機製作所（長野）、4-124192、3-11808。

十一月十八日＝「回胴式遊技機」、(株)竹屋（愛知）、4-126591、3-40149。同、4-126592、3-40150。「カップリングゲーム装置」、(株)ヨネザワ（東京）、4-126594㊟、3-42515。「感音跳動玩具」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、4-126598、3-40292。

セガ社、カプコン、ナムコなど

好調な9月中旬決算

変則コナミは家庭用不振で減収減益

任天堂

任天堂(株)（本社京都、山内溥社長）は十一月十七日に九月中間決算を発表、着実な増収増益を示した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一三・二%増の二千七百七十四億五百万円、経常利益は五・五%増の八百二億四千八百万円、中間利益は一〇・四%増の四百十五億六千八百万円となった。

売上高構成比は「レジャー機器」が九九・六%で、全体の輸出比率は六三・三%。国内向け「スーパーファミコン」（SFC）、海外向け「スーパーNES」の本体とソフトが中心となっている。

同社では、内外ともSFC関連が特に好調で、本格展開を開始した欧州でも人気が高く、「マリオペイント」や「マリオカート」など斬新なソフトを次々投入した結果、予想以上の売上高を達成したとしている。

九三年三月期の業績予想は、売上高で五月予想から三%増の五千六百億円、経常利益で〇・一%増の千六百六十二億円と上方修正を行なった。当期利益は八百六十億円と変更なし。

セガ社

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は十一月十二日、九月中間期決算を発表。予想を大幅に上回る好業績となったため、九三年三月期の業績予想を上方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ九一・三%増の千六百七十三億三千七百万円、経常利益は八三・四%増の二百七十三億八千四百万円、中間利益は七二・〇%増の百三十七億七千二百万円とかなり大幅な増収増益になった。

売上高構成比は業務用販売が一五・一%（前年同期一九・〇%）、家庭用が六七・九%（五九・四%）、オペレーション収入が一七・〇%（二一・四%）で、前年比では業務用五二%、家庭用一一九%、オペレーション収入五二%の伸びを示した。なお輸出比率は、家庭用が伸ばして六四・二%（前年五三・七%）。

同社では業務用で輸出が低調だったが、国内で伸ばしたこと、家庭用で国内が横ばいとなったが欧米で大幅に伸ばすことができたこと、またオペレーション収入でも好調に推移したこと──による結果と説明している。

なお米国での特許訴訟和解金は今回の中間決算の特別損失で処理された（別記事参照）。

九三年三月期の業績予想は、五月予想を一〇—一五%アップし売上高三千二百億円、経常利益五百三億円、当期利益二百五十四億円と修正した。

カプコン

(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は十一月二十四日に九月中間決算を発表、予想を上回る業績となったため、九三年三月期の業績予想をさらに上方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一四九・七%増の三百九十三億七千万円、経常利益は二八〇・〇%増の百億三千五百万円、中間利益は二五三・〇%増の四十三億五千七百万円で、大幅な増収増益となった。

売上高構成比は業務用が三三・〇%（前年同期三九・一%）、家庭用が五九・九%（五五・七%）、オペレーション収入が四・六%（二・〇%）、その他二・五%（三・二%）。前年比では業務用が一一一%、家庭用が一六九%、オペレーション収入四六%、その他九三%のそれぞれ驚異的な伸びを示した。なお輸出比率は三七・〇%（前年同期四六・一%）となっている。

業務用「ストリートファイターIIダッシュ」と家庭用（スーパーファミコン、スーパーNES用）「ストリートファイターII」（ストII）のヒットによるもの。同社では家庭用「ストII」がすでに三百万個を超えるヒット作になったとしている。

同社では八月と十月の二回にわたり上方修正を発表したが、さらに九三年三月期の業績予想を売上高六百十億円、経常利益百十七億円、当期利益五十二億円へと上方修正した。

ナムコ

(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十一月五日、九月中間決算を発表、予想を大幅に上回る好業績となったため九三年三月期の業績予想を上方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ三三・四%増の三百十八億四百万円、経常利益は四八・七%増の二十三億二千五百万円、中間利益は四三・七%増の十一億三千五百万円で、大幅な増収増益となった。

売上高構成比は業務用販売が二八・九%（前年同期二七・三%）、家庭用が一〇・〇%（一二・九%）、オペレーション収入六〇・七%（五九・三%）、ロイヤリティ収入〇・四%（〇・五%）で、前年比では業務用四〇%、家庭用三%、オペレーション収入三六%の伸びを示した。なお輸出比率は五・二%にとどまったまま。

同社では、家庭用市場は多品種少量化で競争が厳しくなる中で微増したが、業務用では「ファイナルラップ3」、「スズカ8アワーズ」などドライブゲームが好調だったこと、オペレーション収入も既存／新設の大型店と「ワンダーエッグ」が好調だったことにより、大幅増収になった、としている。

九三年三月期については売上高六百八十億円、経常利益四十五億円、当期利益二十一億五千万円と上方修正した。

コナミ

コナミ(株)（本社神戸、西村靖雄社長）は十一月二十日、九月中間決算を発表。同社は決算期を二月から三月に変更しているため、七ヵ月の中間決算となっているが、前年八月中間期と比べても減収減益で、二年連続の落ち込みとなった。

九月中間期の売上高は百八十七億八千万円、経常利益は五億六千六百万円、中間利益は四億七千四百万円。これを九一年八月期（六ヵ月）と比べると実質的に、売上高が二四%減、経常利益が八六%減、中間利益が七七%減と大幅な減収減益を示したことになる。

売上高構成比は業務用が一九・七%（前年八月期一七・七%）、家庭用が六七・七%（七五・八%）、その他一二・六%（六・五%）。前年八月期の実数値と比べると、業務用が一・六%減、家庭用が二一%減、その他七〇%増となった。全体の輸出比率は六一・五%。

とくに家庭用海外の減少が目立つが、同社では需要の停滞などによるとするにとどめている。減収については有価証券評価損、為替差損などによるとのこと。

九三年三月期（六ヵ月）の業績予想は売上高二百九十一億円（変更なし）、経常利益五十三億円（二億円減）、当期利益二十六億円（一億円減）と一部下方修正した。

ジャレコ

(株)ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は十一月二十日、九月中間決算を発表、全体として増収増益となったが、家庭用が低調で伸び悩みを示した。

九月中間期の売上高は減収減益となった前年同期と比べて二三・三%増の六十八億八千百万円、経常利益は二四一・六%増の四億八千四百万円、中間利益は一八・三%増の二億七千万円となった。

売上高構成比は業務用が七一・三%（前年同期四一・九%）、家庭用が一八・八%（四七・六%）、オペレーション収入その他が九・九%（一〇・五%）。前年比では業務用が一一〇・〇%増、家庭用が五一・三%減、その他一六・三%増となっている。輸出比率は一二・一%（前年同期三六・一%）と下がった。

同社によると業務用では「グランプリスター」、クレーン機「ワンダーハンティング」などのヒットによる。家庭用は日本と米国の需要が低迷したため落ち込んだとのこと。

九三年三月期の業績予想は、五月予想のままで変更しない。

カプコン、近くに

新本社ビル着工

94年6月の完成めざす

(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は十一月二十四日、新本社建設計画を明らかにした。本社部門である総務、経理、経営企画の各本部、監査室、国内営業、海外、企画制作の各本部は、現在六ヵ所に分散しているが、開発部門である企画制作部を除いて一年半後には新本社ビルに集約されることになる。

本社部門の分散による効率の悪さを解消することはかなり以前から検討されていたが、このほど計画が具体化したもの。現在の本社近くにある土地約七百五平方㍍を三菱建設から八十億円で十二月十八日に買いとり、これと併行して十一月には新本社ビル建設に着工、九四年六月の完成をめざす。

新本社ビルは大阪市中央区内平野町三丁目二十一番一号に建設され、地上九階、地下二階、建築面積約六百十平方㍍（延べ床面積約六千七百平方㍍）になる予定。建設費は三十五億五千万円。

カプコン新本社ビル完成予想図

12月22日に

テクモ株式公開

新規公開延期が続くなか

日本証券業協会は十一月十八日、テクモ(株)（本社東京、柿原孝社長）を店頭登録銘柄にすると発表した。それによると同社の株式は十二月二十二日に公開される予定。

昨年暮以降、株式市場の悪化に伴い新規上場や公開が大幅に延期される、という状態が続いている中での公開決定で、関係者はほっとしたようす。業務用TVゲーム機関係ではすでに上場しているセガ社、ナムコ、コナミなど、公開しているカプコン、ジャレコなどに続く公開会社となる。

同社株式の店頭公開に伴い、六十二万株がすべて入札募集により公募となるほか、六十二万株が売り出される予定。

通産省グッドデザインに

家庭用ネオジオ

SNKのセンス評価される

(株)エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）の「ネオジオ」のうち、家庭用本体（左の写真）が、いわゆる「Gマーク」のグッドデザイン商品に運ばれ、十月一日に通産省から認定された。これは今年度レジャー・ホビー・DIY部門で認定された六十六社百十一点のひとつ。

家庭用「ネオジオ」はSNK開発本部デザイン課のデザインによるもので、九〇年夏から家電ルートなどを通じて発売されている。同社によると「これまでの家庭用TVゲーム本体にありがちな行きすぎた装飾を抑え、梨地の黒という表面処理で高級感を出し、また全体に緩やかな曲面で構成することで従来のおもちゃの雰囲気を一掃した」のが、そのデザインの特徴。

本体、操作盤ともABS樹脂の成型品にシルク印刷を施し、押しボタンスイッチなどは二重成型ですりガラス状の半透明の深みを出した、と同社では説明している。

「人間と遊び」の研究助成する

中山財団の設立披露会

省庁、教育、業界関係など150名招き

先ほど設立された(財)中山隼雄科学技術文化財団（事務局東京都港区白金、中山隼雄理事長）の設立披露パーティーが十一月九日、ホテルオークラで開催され、関係省庁や教育関係、業界関係などから約百二十名が参加した。

同財団は（本紙第433号既報のとおり）七月二十一日に設立認可されたもので、「人間と遊び」という視点で科学技術の調査研究など行なうことになっている。

中山理事長が挨拶、「私たちの遊びのビジネスが産業界に与える影響は大きく、例えば32ビットCPUのコストを、セガ社家庭用16ビット並みの数だけ使うと二百分の一ぐらいまで下げることができるほどだ。価格を下げるには遊びのビジネスに使うのが早いほどだが、遊びの定義は必らずしもはっきりしていない。研究書籍は少なく、六十年前のホイジンガ、四十年前のカイヨウが参考になっている程度だ。古典は古典で真理はそこにあるが、現代に即した啓蒙書、アカデミックに遊びをとらえたものが必要だ。私は遊びのビジネスで儲けさせていただいたので、正しい遊びについての理解を求めて、遊びの業界に利益を還元したい。財団としては儲けにならないことをするが、遊びが脳機能にどう作用するかなどを研究課題に助成していきたいので、皆さんの助言などお願いしたい」と述べた。

中山隼雄科学技術文化財団設立披露会で、写真左上は川井忠彦理事、右上は中山理事長、右は科学技術庁の谷川長官。下はパーティーのもよう

科学技術庁の谷川寛三長官は祝辞を述べ、「人類社会発展のためには科学技術の振興は不可欠。政府は四月に閣議決定した科学技術政策大綱により、方向付けをした。この中で科学技術の基礎研究、国際貢献など含まれているが、それには産業界の協力が求められている。そういう意味で今回の財団設立は意義深い」と語った。

乾杯の挨拶は川井忠彦理事（東京理科大工学部教授）が行ない、「四―五十年前はよく学びよく遊べが教育のモットーだった。豊かな自然の中で友だちと切磋琢磨したものだ。敗戦のどん底から立ち上がるため遊びを返上して働くことに徹し、今日の繁栄を築いた。しかし、このままでいいのかという思いをみんなが持っている。当財団は日本人の心の中から消えてしまった遊びとは何かを科学的、技術的、文化的に掘り下げて、その成果を国際社会貢献へもっていこうとするもの、と理解している。タイムリーでユニークな財団だ」と述べた。

なごやかなパーティーとなり、中締めでセガ社の中村俊一常務が、設立発起以来これまでの財団の経緯などについて説明した。

音楽事業者協から指摘された

肖像権問題に中間報告

JAMMA第19回理事会で、中村哲監事選任

(社)日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中山隼雄会長、JAMMA）は十月十三日、東京、大手町のサンケイ会館で第十九回理事会を開催、国際的な偽造基板対策に関する米国AAMAの提案に同意することなど決めた。委任二名を含め十五名の全理事が出席したが、中山会長が都合で約一時間遅刻したため、議題の順を入れかえたりした。

懸案のTVゲーム機偽造基板対策については、AAMAから国際的な事務所設置を含む提案が行なわれており、その説明に基づき検討、基本的に同意することを決めた。このための資金はメーカーが拠出することになった（本紙前号の関係記事参照）。

吉野正彦氏（日本娯楽機）が監事を退任したため、その後任に中村哲氏（関東娯楽機）を選任することが了承され、中村氏が出席して就任を承諾した。

先の第三十回AMショーの報告書案が提出されたが、展示会場など反省すべき点が多くあり、実行委員会で審議した上で改めて理事会に提出することになった。

韓国電子遊技場協会中央会が、コピー品をなくするにはコピー品と同じぐらいオリジナル品を安くすべきだとする意見書を送ってきており、これに対し著作権など知的所有権についての認識がまず必要だとする回答書を送ることについて、原案が了承された。

また同中央会は十一月から十二月中旬にかけて韓国の関係省庁担当官らを、JAMMAが来日要請するよう求めてきているので、費用を負担するわけではないが、視察など手続き上必要な範囲での要請を行なうことで了承した。

(社)日本音楽事業者協会からJAMMAに、TVゲーム機での肖像権問題について申し入れがあったが、これについてAM部会が対応した結果、中間報告書を提出することになったとの説明があった。中間報告書案では、JAMMAはすでに肖像権問題に対応して製造販売しないよう防止措置を講じたほか、オペレーターを含め肖像権の侵害をなくするよう呼びかけている、など述べている。

日米の協会長によるいわゆるサミット（頂上）会談については、AMOAエキスポ92（ナッシュビル）に伴い、JAMMAの中村雅哉名誉会長、AAMAのビル・リケット会長、AMOAのジーン・ウルソ前会長、クレイグ・ジョンソン新会長が十一月一日に会合を開いた、との報告があった。AMOAからは電話通信回線を使ったゲームソフト供給が将来オペレーターに大きな打撃を与えるとの指摘があった。中村氏は九三年一月のATEIに、英国BACTAを加えた会合を開きたいと提案、了承された。米国新1ドル硬貨発行促進について、中村氏はJAMMA理事会に協力を要請すると述べた――などの報告があり、了承された。

正会員のうち東京エーシーエー(株)が退会した旨の報告があった。

九三年以降のAMショーはJAPEAと共催する方向で協議中であるが、会場の件を含め結論は先送りされた。

この理事会では、各部会、委員会の構成、活動方針などを検討することになっていたが、資料が提出されたものの、時間切れのため次回改めて検討することになった。

業界初!!
革命的新機構
“Switch-Flipper™”
導入!! コンピュータ相手の1人プレイも可能!!

ありそうで無かった“対戦”ピンボール、ここに登場!! 新機構“スイッチフリッパー”搭載により、ロケーションを大いに盛り上げます。

対戦ピンボール、遂に登場!!

おもしろさ超一流(プロフェッショナル)!!

A.G. SOCCER-BALL™
エー・ジー・サッカーボール

●仕様
サイズ：高さ1030㎜　幅580㎜　奥行き1430㎜　重量：120kg　消費電力：240w

©1992 Alvin G.& Co.

テクモ発、個性派ぞろい。

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

TECMO　テクモ株式会社　TECMO,LTD.
本社：〒102　東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(3222)7620(直通)　FAX.03(3222)7629

SNKネオジオ「餓狼伝説」

TVアニメ化

55分番組、年末に全国で放映

TVアニメ「餓狼伝説」のキャラクターから

(株)エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）はこのほど、同社「ネオジオ」ソフト「餓狼伝説」がTVアニメ化され、年末にも全国各局で放映されることになったと発表した。

同社「餓狼伝説」は九一年十二月、「ネオジオ」ソフトの二十六作目として発売されたヒット作で、世界の格闘家が集まって〝キング・オブ・ファイター〟を競うというゲーム。「ネオジオ」以外ではSFC用「餓狼伝説」が十一月二十七日、(株)タカラアミューズメント（本社東京、篠岡信雄副社長）から発売されている。

さらにSNKでは「ネオジオ」ソフト一〇〇メガシリーズの第二弾として「餓狼伝説2」を近く発売する予定で、そのためのテレビCMもあり、「餓狼伝説」シリーズキャンペーンが強化される。

テレビアニメ「餓狼伝説」は山田隆司脚本、福富博監督で、キャラクターデザイン・作画は大張正己監督が担当、スタジオコメットが協力、NAS／フジテレビが製作することで目下制作中とのこと。番組は五十五分ものオリジナルストーリー版。放映スケジュールは仙台放送が二十六日、関西テレビが三十日となっているほか、フジテレビ系で二十三日の昼前（秋田、福井、大分は夕方）放映予定となっている。

日本娯楽機の役員異動

副社長に鈴木氏

日本娯楽機(株)（本社東京、遠藤嘉一社長）はこのほど、さくら銀行から鈴木徹也氏を副社長に迎えたことを明らかにした。子会社、日娯エンジニアリング(株)の社長でもある吉野正彦専務は、非常勤の取締役となった。

（10月23日）副社長、鈴木徹也氏▽取締役（専務）吉野正彦氏。

「ワンダーエッグ」入場者

8カ月で83万人

イベントで一般と盛り上げ

(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は今年二月二十九日にオープンした都市型テーマパーク「ワンダーエッグ」の入場者数が、十月三十一日までの八ヵ月で八十二万九千七百九十五人になったと発表した。当初年間目標の八十万をすでに上回っており、年間百万人以上になるのは確実と見られている。

同園の入場者数は夏場以降やや下がったが、十月十七日から十八日間、イベント「ワンダーハロウィンパーティー」を催し、期間中約八万三千人と盛り上げた。さらに十一月中旬から半月間、新人アーチストの発表イベント、また十二月にはイベント「ドラマチック・クリスマス」を開催、さらに盛り上げていく。

社名変更

(株)エフジィエル（旧・(有)タイガーレジャー）＝名古屋市天白区池場三丁目一二〇八、☎（〇五二）八〇四－五七一一、松本昭夫社長。

事務所移転

(株)エス・エヌ・ケイ（SNK）・東京支店＝東京都新宿区新宿五丁目十五番五号、新宿三光町ビル、☎〇三三三五一－八二二二、渡辺承之支店長。

(株)ウィックス・サービスセンター＝愛知県安城市横山町毛賀知十九番地の一、☎（〇五六六）七七－三六六一。

ゲーム音楽CD

コナミ3枚組で

キングレコードから発売

コナミレーベルのCD三枚組セット「コナミオールスターズ1993」（六千二百円）が、十二月二十四日、キングレコードから発売されることになった。

早坂妙子さんらコナミ社員による「夢のミュージックステーション」、DJ調「さゆ鈴のコナミレーベル」、そして「TMNT2」、「パッキーオヘア」など五タイトルのオリジナルゲーム音楽を収録した「アメコミコネクション」の三枚組。

営業所開設

SNK・和歌山営業所＝和歌山市中島字町田五五一の四、☎（〇七三四）七四－三五八五。

同・秋田営業所＝秋田市外旭川字三後田二〇八、☎（〇一八八）六八－六六八一。

同・東京東営業所＝東京都足立区栗原一丁目二十番十一号の一〇一、☎三八五九－七七二〇。

同・船橋営業所＝千葉県船橋市習志野台四丁目四十八番十六号、サンク第一ビル、☎（〇四七四）六一－二三八一。

論潮

ベストヒット

強い人気を誇った「ストリートファイターII」および同「ダッシュ」もプレイヤーにはいつかは飽きられることになるということなのか、秋口から次第に、オペレーション収入を基準とする本紙チャートでも評価点が下がりつつある。それに伴い、ゲーム場に来るプレイヤーの数も減ったし、十月以降オペレーション収入は落ち込んだ、と言うオペレーターの声をよく聞くようになった。

しかしヒット作によるオペレーション収入増があれば、その人気が続かなくなって収入減になるというのも当り前のことである。最も望ましいのは、ヒット作が次々と出て、うまく収入増をつなげていけたらいいわけだが、ヒット作というのはそううまく続けて出てくるわけでもない。むしろヒット作はいつどのように出てくるか分からない、という予測不可能なことがいつもつきまとう。

一方、かなり遅れて問題化することになった一連のTV麻雀ゲーム機については、この一年間でかなり評価点も落ち、また設置台数も少なくなってきた。カテゴリーとしては一般のTVゲームと異なるため、本紙チャートでは独立して扱ってきたが、もうそろそろTV麻雀ゲームを独立して扱うのを廃止しようかな、と思案中である。こういうのは、年を追って比較することにも意味があるので、そう簡単に整理できるものではない。

半面、フリッパーはこのところ普及が進んできており、評価も安定してきている。数年前にフリッパーを撤去してしまったオペレーターが、再びフリッパーの導入を開始したという例もあり、多彩なAMゲーム機でロケーションを活性化させるという意味で良い傾向と言えよう。

他にも、その他のAMゲーム機や乗物機について、なんらかの形で人気チャートができないものかと思案しているが、これという確実な方式がうまく見当たらない。つまらぬ解説を伴わないチャート作成は、本紙のノウハウによるものだからだ。

第6回AOU技術研修会

初心者50名が受講　基礎的知識を学ぶ

近畿地区協議会主催により大阪で初めて開催　講師にセガ社、タイトー、ナムコから計7名

AOUの近畿地区協議会（河合久雄会長）では十一月十一—十一日、大阪・森の宮の「アピオ大阪」で「第六回AOU技術研修会」を開催、これに女性一名を含む五十名が受講した。

この技術研修会は各地区協議会単位で企画、主催し、AOU研修委員会（佐久間正則委員長）の活動の一環として実施されているもので、これまで東北地区で三回、北関東と中国地区でそれぞれ一回開かれており、近畿地区では今回が初めてとなる。

講義の内容は当初、基礎的知識を踏まえた上でのものだったが、回を追うごとに初心者向けの内容を求める声が強くなり、最近では機械に触れたことのないような従業員も対象にした実習が中心となっている。

今回はテスターやハンダゴテの使い方、コインシューターのメカニズム、TVモニターの調整方法を中心に、ゲーム機の清掃や保守点検などについて講義（初日に二つ、二日目に一つで各二時間）があった。講師はセガ社、タイトー、ナムコの三社から計七名が招かれた。なお初日夜にロケ見学を予定していたが、受講者がすべて近畿地区からの参加のためか、見学希望者はなかった。

写真はいずれも「第6回AOU技術研修会」開講式のようす

開講式

近畿地区協事務局の今西徹氏が司会となり、開講式でまずAOUの梅原靖三会長が挨拶し、「メーカーや販売業者のサービス部門が近距離になくて、トラブルに即対応できないような地方のOPから、自社で対応できる技術を身につけたいとの要望が強い。しかし私どももOPのプロにならなければいけないので、メーカーが迅速に対応してくれる都市部のOPも含め、全員が基本的知識だけは身につけておきたい。またこの研修会は一方で、多くの人と知り合う機会でもある」と述べた。

AOUの梅原靖三会長　研修委の佐久間正則委員長　近畿地区協の河合久雄会長

佐久間委員長は「これまでの研修会での課題をカバーしながら、より充実した内容となるよう実施してきている。とくに今一番困っている点についての基本的なチェック方法に、今回は重点を置いた」と語った。

近畿地区協の河合久雄会長は、「店で稼ぐのはあくまで機械であり、機械が故障すれば稼ぎも止まる。機械を常に正常に稼働させることが運営上最も大事なことで、そのためには技術を身につけることが必要になる」と挨拶した。

ハンダ付け実習

最初の講義は、ナムコ・大阪サービスセンターの岩下昌三氏と西村元治氏が講師となり、同社「スウィートランド」のトラブル対処法についてのビデオでの説明、ハンダ付けの実習、TVモニター調整方法についての実物での説明を行なった。

「スウィートランド」の点検をビデオ説明するナムコの岩下昌三氏（左）、ハンダ付けの実習をする受講者ら（下）

うちハンダ付けについては、五、六人ずつのグループに分かれ、線材を基板の配線端子やピンにハンダ付けする実技を行なった。注意点として、①事前に接続する端子の双方に必ず予備ハンダを付けておく、②両端子をくるむようにハンダを付ける、③その際、端子に熱をよく伝えてからでないとハンダが団子状になり、外れやすくなる——ことなどが挙げられた。

TVモニターについては、各部の名称とその働き、修理に出す場合の外し方などを説明。その中で、「モニター」とはブラウン管と後部に付いているモニターPCB、それらを固定しているアングルなどで構成されたASSY（一式）を指すこと、またブラウン管の寿命は約一万時間（一日十時間使用して約三年）であることなどに触れ、調整方法を詳しく説明した。

硬貨メカの調整

二つ目の講義は、セガ社関西支店AMサービスセンターの桜井久也係長、森本吉信氏、鈴木篤志氏が講師となり、コインシューター、TVゲーム機、クレーン機のメンテナンスについて、それぞれ実物を使って講義した。

コインシューターについては硬質の通過メカ、硬貨詰まりの時の調整方法、汚れる部分の清掃の仕方などを説明した。

TVゲーム機は同社「シティ」キャビネットを用い、電源ユニット、配線、映像、スイッチ類の基本的な点検の仕方、JAMMA規格とセガ社（システム16、24）ハーネスの違い、配線図の見方など、基礎的知識について詳しく説明があった。

クレーン機は同社「UFOキャッチャー・ミニ」の取り扱い方について、トラブルの中で最も多いとされるアームのメカニズムとチェック方法を説明。ここではとくに受講者から故障例を挙げての質問が多く出され、講義はそれに答えながら説明を加えていくという形で進められた。

フリッパーの点検を説明するタイトーの高垣博文氏（左）、下はテスターの実習風景

コインシューターの取り扱い説明にて、写真右端の講師はセガ社の桜井久也係長

フリッパー点検

最後の講義は、テスターの使い方とフリッパーのメンテナンスについて、タイトー関西第一AOCの責任者、高垣博文氏が講師となって進められた。

テスターはデジタル表示方式のものを使い、受講者に配布（希望者に販売）された。電解コンデンサーやコイル、トランス、ダイオード、トランジスタなどの抵抗、通電性などをチェックした。

フリッパーはプリミア社製ゴットリーブフリッパー「カクタスジャック」の実物を持ち込み、各部のメンテナンスやテスターでのチェック方法などについて説明した。その主な内容は次のとおり。

フリッパーの故障で一番多いのは、フリッパーを弾くコイルが焼けることで、交換が必要となる。スイッチが入りコイルを引く瞬間に大きな電流が流れるので、とくにマルチボールプレイ式のものにはヒューズが付いている。コイルにほこりが付いたり汚れると抵抗が大きくなり、フリッパーの戻り方も鈍化するので清掃が必要。昔のメカ式ではリレーでコイルを引いていたが、今は半導体を使っているのでトランジスタもチェックする。清掃はコイルを外し、鉄針をサンドペーパーで磨く。油を使ってはいけない。

また常時使っている場合は接触不良になることは少ないが、フィールドボードが木製のため乾燥してくるとサイズが変わり、ボールが通過してもスイッチが働かない場合が出てくるので注意を要する。なおフィールドはハンドクリーナーでワックスをかけると長持ちする。洗剤やアルコールを使うと乾いてしまうので良くない。

このほか各種ランプのチェックなどテストモードの使い方についても説明した。

「修了証」授与

講義終了後、アンケート用紙を配布、回収した。

閉講式で佐久間委員長は「初歩的な内容の研修会で物足りなさを感じた受講者もいると思うが、アンケートを参考にしながら今後の研修会のあり方を検討したい」とし、また「今回は女性の受講者も参加している。ロケでは女性従業員が多くなりつつあるので、今後は研修会に参加する女性が増えるものと思われる」と語った。

また同地区協の吉田勲副会長は「まず基本を学び、次回以降より高度な内容にしていくので、毎回参加を願い、店の繁栄のために学んだことを生かしてほしい」と挨拶。

この後、受講者全員に佐久間委員長から「修了証」が手渡された。

左は閉講式で挨拶する近畿地区協の吉田勲副会長、下は修了証授与のようす

研修会の講義時間はグループに分かれた形となり、受講者は熱心に耳を傾けた

ロケ「ネオジオランド」オープン

大型AMフロア機なしで大盛況

直営大型店の展開へ

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）は、同社初の本格的大型ロケ「ネオジオランド」を大阪・江坂に十一月十五日オープンさせ、大変な盛況ぶりとなっている。同社はこれまでゲーム場については、小規模な店を数店運営してきていたが、この「ネオジオランド」を一号店として、今後本格的に同名の大型店を展開していく方針を打ち出した。

同店の最大の特徴は、「メダルゲーム機は一切扱わない」という同社の基本姿勢により、メダルゲーム機を一台も設置していないこと、風営対象外の大型店となっていることだ。

同店の当面の責任者となっている同社西日本統括部の田川良隆課長によると、メダルゲーム機を設置しなければ、大型店でも風営対象外の店にしやすいし、店内の雰囲気も明るく健康的になる、としている。現在風営対象外の機種も多くあり、メダルゲーム機を除いても設置機種の選択に困ることはない。その意味ではメダルゲーム機が、ゲーム場を風営八号から外す運動に歯止めをかけているとも言えよう。

「ネオジオランド」の外観は赤と黄色を基調にした配色で巨大な柱と「ネオジオ」のロゴを設けた独特のデザインでよく目立つ

写真は上下とも1階奥の広い空間のフロアで、巨大スクリーンを中央に宇宙船やUFOを吊り下げ壁面は未来感覚の絵で装飾

自由な配置変えで売上げ増

同店は地下鉄御堂筋線江坂駅前の交通量が多い府道一号線沿いにあり、すぐ近くには同社の本社ビルがある。

「ネオジオランド」は二階建てで、店内営業面積は約七百六十平方メートル。道路に面した外観は、ほぼ全面ガラス張りの黄色の建物の前に、巨大で真っ赤な柱が六本建ち並び、中央部に「ネオジオ」のロゴマークを大きく掲げた独特のデザインになっており、アピール効果が大きい。同店の総投資額は明らかにされていないが、建物は同社所有、土地は借地で近く同社が買い取ることになっている。

売上目標は当初一ヵ月三千万円に設定していたが、予想をはるかに上回るペースで売上げが伸びていることから、現在六千万円に設定。同社では「五千万円は軽くクリアしそうな勢い」としている。

〝過去から未来へ〟をコンセプトとし、入口付近は古代、奥へ行くに従って現代に近づき、一番奥はUFOや宇宙船が飛び交う未来という設定で装飾。とくにフロアが入口から半分までが二層、奥の半分が一層で二階の天井までの高さがある空間になっており、上部に巨大な宇宙船やUFOを表現した大きな円形けい光灯などが宙に浮かんで

上の写真は一階奥から見た店内で客を誘い込むようなリゾート感覚の二階が見える。左の写真は一階右奥のフロアのようす。階段の下にも機械が設置されている

大阪・江坂に独特の雰囲気の

8号対象外のメダルゲーム

SNKが本格的に

おり、雰囲気を出している。また奥には、入口からも見えるような巨大スクリーンを設置。これは現在同社名ロゴを掲げているが、使い方は現在検討中とのこと。

二階へはフロア中央の階段で上るが、階段の途中に中二階を設け数台のゲーム機も設置。二階は天井が三角屋根になっており、ペンションふうで落ち着いた雰囲気がある。二階には自販機コーナー、休憩テーブルもあり、くつろげる。

設置機械は現在九十六台。うちTVゲーム機は過半数の約五十台で、コックピット型二十五台、大画面の「ネオジオ天画」が十二台、「ネオジオ」専用ミディ型十二台、アップライト型数台。なお「ネオジオ」用キャビネットにはすべて「龍虎の拳」を搭載。また大画面TV機二台で「餓狼伝説2」のロケテストをしており、大変な人気となっている。田川課長は「テレビCMの効果が大きく、日曜祝日ともなると二、三十人の順番待ちの列が一日中続く」と言う。

このほかクレーン機十一台、占い機六台、その他アーケード機二十数台（ほとんどスポーツゲームでモグラ叩きタイプが約十台）を設置。総設置台数のうち風営対象外とされるものは約半分の四十五台となっている。

同店では「風営対象外なのでレイアウトは常に変えている。当初設置していた乗物機を撤去したり、客の流れに合わせて機械を動かしている。配置は店全体の売上げにも影響するので、自由な配置変えはロケ運営に大切なこと」としている。

写真はいずれも二階フロアのようす。三角屋根や表に面した全面ガラス張りの窓、休憩コーナーなどがあり、くつろいだ雰囲気になっている

〝体汗〟型のゲーム機が集客

店全体の売上げに占める割合で一番大きいのはスポーツゲーム（同店は〝体汗ゲーム〟と呼んでいる）で五〇％、次にクレーン機三〇％、TVゲーム機二十数％となっている。来店者数は推計で一日平均千五百人、客単価は約千三百円とのこと。

営業時間は平日が午前十時、土・日曜祝日が午前九時から、いずれも翌朝四時まで。客層は若者中心で、昼は予備校生、夜はOLとサラリーマン、深夜はアベックが多いそうだ。

なお田川課長によると、風営対象外の機種とスポーツものを増やすと女性客が増えたと言う。

従業員は三十四人（うち社員四名）。

同社運営駐車場も近くにあり、同店でスタンプをもらうと一時間無料。

同社では「ネオジオランド」の展開について、「都市型と郊外型の中間を狙っており、立地も繁華街ではなくその周辺を検討している。将来的には同社営業所がある地域に一店ずつ設置する方向で進めていきたい」としている。また、その地域、設置場所に合わせて八号営業の許可を取る場合もあるとのこと。「ネオジオランド」の二号店は現在、名古屋に設置する計画を進めている。なお同店のすぐそばに七階建ての同社ビルが建つ予定で、その一—二階にもゲーム場が設けられる。

上の写真はフロア中央部から1階入口を見た店内にて、下は2階へ上がる途中に設けられた中2階フロアでテラスのようになっている

1F: モグラ叩き / WC / 巨大スクリーン / カウンター / 大画面TV / コックピットTV / ネオジオ / エアーホッケー / モグラ叩き / カーニバル機 / 階段 / コックピットTV / 休憩所 / 占い機 / 8アワーズ / 大画面TV / ドライバーズアイ / クレーン機 / バーチャレーシング / クレーン機 / 入口 / クレーン機

2F: 休憩所 / 自販機 / ネオジオ / 大画面TV / 8アワーズ / モグラ叩き / エアーホッケー / カーニバル機 / スピードバスケット／サッカー / ファイナルラップ3

「ネオジオランド」配置図
（左は1F、下は2F。11月末現在）
所在地：大阪府吹田市江の木町1-39、☎338-9722

「ヨーロッパAM通信」（20―21ページ）の続き

めたとのこと。その外見のよさと音質のよさで、オペレーターとユーザーの両方から、ナンバーワンの称号をもらった。

同社はまたミッドウェー社「ドクターフー」、「ブラッククローズ」、データイーストUSA社「リーサルウェポン3」などのフリッパー、ミッドウェー社「モータルコンバット」などのTVゲーム機とミニボウリング機を出品した。

フリッパーと言うと米国製が世界的に有名だが、スペインにもメーカーがある。そのひとつ、インダー社は最も古いメーカーで、「メタルマン」などのフリッパーを披露したほか、「サファリム」などのAWP機、TVゲーム機を出品した。

マーキュリ・インターナショナル社は自動販売機「バーガーベンディングマシン」で人目を引いた。これは自販機分野に新しい項目を加えたことになるもので、極めてユニークな製品と言える。

イタリアのハンタレックス社は、ENADA92にも出展したが、一連のTVゲーム機用モニターのほか、「ホーベレックス・インターラクティブ・インフォメーション・システム」（HIIS）を披露した。これは案内用と広告用の二個のTVモニターを組み合わせたもので、屋外用の陽除けも付いている。すでに銀行や公共案内所に採用されているとのこと。

オペールコイン社はギャンブル機のメーカで、自社製AWP機のほか、フリッパー、TVゲーム機、ビリヤードテーブル、電子ダーツ、占い機、音響機器、自販機など幅広く出品した。

オートマチック社は、「ワンモアタイム」、「ニューヨーク・ニューヨーク」などワーリッツァー社ジュークボックスを出品。また幅広く自販機を展示した。

PMSインターナショナル社は、クレーン機用のぬいぐるみなど出品した。移動遊園地などによく用いられる遊戯用景品などもあった。

ビラーレス&ダルドス社は、マレー社およびブランズウィック社の代理店で、ビリヤードテーブルなど出品した。「ノボマチック」ダーツ機や、フットボール、エアホッケーなどもある。

英国で大成功を収めていると言われるレーザーガンゲーム遊戯、「クェーサー」がこのショーでも披露された。射たれたデータを記録するベストを身に付けて、互いに射ち合う遊びで、こうした国際的展示会にも出品されつつある。

コマビ社はTVゲームキャビネットのメーカーで、その二台分キャビネット「BOSS」でスペインのオペレーターに人気がある。一台で二台分のキャビネットというだけでなく、地方自治体による営業許可料が一台分で済むかも知れないからである。この点について現在、当局は検討中だとされている。

FER92開催に伴いミッドウェー/ウィリアムズ社、データイーストUSA社、プリミア社の協賛によりフリッパー大会が開かれた。「ドクターフー」、「リーサルウェポン3」、「スーパーマリオブラザーズ」などのフリッパーを使い、IFPAスペイン支部の協力のもと、カーメン・デルマン氏が主催したもの。一位はホセ・ルイス・アルカラス氏、二位はディディーア・サンチョ氏らの入賞が決まった。

同様にビリヤードのプール・トーナメント競技も開催され、バレー社「クーガーZD5」が使用された。この優勝者はハビエル・メディナ氏だった。

来年FER93は十月六―八日、マドリッドで開く予定が、最終日に発表されたが、早くから予定が明らかになるのは、ショー運営が順調になってきている証拠とも思えた。

（Martin Dempsey）

右の写真上は、関心が集まったコマビ社の二台分キャビネット「BOSS」。下はフリッパー大会での上位入賞者と主催者ら。この催しは米国での世界大会につなげるもようだ

FERを主催しているのはFedemarという団体。これは古くからのメーカー団体Facomarとオペレーター団体Andemarが昨年統一したもの。これに展示専門会社などが加わって運営している。

FEDEMAR

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

12月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	9.42
2	モータルコンバット（ミッドウェー）	9.36
3	ストリートファイター IIチャンピオンエディション〔SFIIダッシュ〕（カプコン）	9.25
4	ターミネーター 2（ミッドウェー）	7.97
5	スペースガン（タイトー）	7.08
6	ダブルアクセル〔パワーホイールズ〕（タイトー）	7.06
7	サンセットライダーズ（コナミ）	7.05
8	スーパーハイインパクト（ミッドウェー）	6.91
9	スティールガンナー（ナムコ）	6.88
10	ターボアウトラン（セガ社）	6.84

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	バーチャレーシング（セガ社）	8.75
2	スズカ8アワーズ（ナムコ）	8.62
3	スタジアムクロス（セガ社）	8.40
4	エックスメン（コナミ）	8.20
5	スティールタロンズ（アタリゲームズ）	7.97
6	マッドドッグ・マックリー II（ALG/ベトソン）	7.91
7	ファイナルラップ II（ナムコ）	7.90
8	レースドライビング（アタリゲームズ）	7.90
9	ハードドライビング（アタリゲームズ）	7.58
10	フォートラックス（ナムコ/アタリゲームズ）	7.56

ベスト・ニュービデオ

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	アート・オブ・ファイティング〔龍虎の拳〕（SNKネオジオ）	8.46
2	ワールドヒーローズ（SNKネオジオ）	8.26
3	ストリートファイター II（カプコン）	8.09
4	ネック&ネック（ブンドラ）	7.29
5	エアロファイターズ〔ソニックウィングス〕（マックオリバー）	6.98
6	ライデン〔雷電〕（セイブ/ファブテック）	6.94
7	レッスルフェスト（テクノス）	6.91
8	スキンズゲーム〔メジャータイトル2〕（アイレム）	6.90
9	バース（カプコン/ロムスター）	6.62
10	キング・オブ・モンスターズ 2（SNKネオジオ）	6.60
11	フェイタルフューリー〔餓狼伝説〕（SNKネオジオ）	6.47
12	ミュータントファイター（レプリコーン）	6.44
13	アトミックパンク 2〔ボンバーマンワールド〕（アイレム）	6.40
14	スティールガンナー 2（ナムコ）	6.39
15	キング・オブ・ドラゴンズ（カプコン/ロムスター）	6.33
16	オフロード・トラックパック（レーランド）	6.25
17	トータルカーニッジ（ミッドウェー）	6.23
18	キング・オブ・ラウンド（カプコン）	6.19
19	ハイインパクト（ウィリアムズ）	6.17
20	クラッチヒッター（セガ社）	6.12

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	アダムスファミリー（ミッドウェー）	9.13
2	フィッシュテールズ（ウィリアムズ）	8.50
3	ターミネーター 2（ウィリアムズ）	8.21
4	リーサルウェポン 3（データイースト）	8.11
5	キューボール・ウィザード（プリミア）	7.94
6	ブラックローズ（ミッドウェー）	7.70
7	ドクターフー（ミッドウェー）	7.68
8	フック（データイースト）	7.64
9	バットマン（データイースト）	7.61
10	ゲッタウェイ（ウィリアムズ）	7.60

　《本紙特約》　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

SNK

THE 100MEGA SHOCK!
第2弾

"宿命の闘い"から1年。

THE BATTLE OF DESTINY

餓狼伝説2

がろうでんせつ2

―新たなる闘い―

TM

今再び、伝説の男達が帰ってきた…

あれから1年…ネオジオの人気作「餓狼伝説」が今再び帰ってきた。前作"宿命の闘い"のシステム、グラフィック、アクションすべてをザ100メガショックの大容量でパワーアップ。独自の2ラインバトルも超進化を遂げ、5人の新キャラクターを加えた8大ファイター達の"新たなる闘い"が始まる。高インカム対戦格闘アクション「餓狼伝説2」近日登場！2P対戦プレイ可能。

―近日登場!!―

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」 TM

ザ・100メガショック!!

高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

ネオカーニバル新製品

ネオカーニバルシリーズ

リカちゃんワクワクBOX

おなじみの笑顔で強力デビュー！

「ネオカーニバル」の先進機能に、「リカちゃん」のかわいさをプラス。清潔感あふれるデザインで、女性にも大人気！新たな客層を強力にキャッチします。

ハートをキャッチ！

ネオカーニバルミニ
リカちゃんワクワクBOX 1人用
●外形寸法(㎜)：幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量：145kg ●消費電力：AC100V110W

リカちゃん®
LITTLE LADY'S FRIEND FOR HEART & MIND

ネオカーニバル
リカちゃんワクワクBOX 2人用
●外形寸法(㎜)：幅1,650×奥行き883×高さ1,880
●重量：245kg ●消費電力：AC100V180W

「ネオカーニバル」「ネオカーニバルミニ」も大好評発売中！

クレーンペット®

みんなが欲しがる 人気者、続々登場！

キャラクターズ・パニック
ギョロ目組
100個(5アイテム)28,500円
カラフルな恐竜達が大きな目玉で大行進！

好評発売中

12月発売予定

ダウンタウンの
ごっつええ感じ
100個(7アイテム)30,000円
人気のダウンタウンがテレビから飛び出した。

好評発売中

ゴロ・ピカ・ドン
100個(5アイテム)30,000円
好評「キキ・ララ」に続くサンリオキャラ第2弾。

販売元 株式会社 エス・エヌ・ケイ
製造総発売元 ―あそびは文化 タカラ

※掲載写真は試作品です。
※表示価格は消費税を含みません。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 TEL. 06(338)7007 FAX. 06(338)8986
東京支店 〒101 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL. 03(3351)8222 FAX. 03(3351)8120
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL. 092(413)6160 FAX. 092(413)6154
SNK CORPORATION 18-8 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7175

MGMの名称使用訴訟

ディズニーが全面勝訴

MGMグランド社も一定条件で使える

「MGM」の名称使用をめぐりカリフォルニア州上位裁判所で争われていた民事訴訟で、十月二十三日、ウォルトディズニー社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長）はフロリダ州オーランドにある「ディズニーMGMスタジオ」で「MGM」の名称を継続して使ってよい、との判決を得た。

ウォルトディズニー社を訴えていたのはMGMグランド社で、九四年開業予定の「MGMグランドホテル&テーマパーク」をラスベガスに建設中。MGMグランド社は八五年に、ウォルトディズニー社がオーランドにあるウォルトディズニーワールド内のテーマパークに「MGM」の名称を使ってよい、とのライセンス契約をした。これに基づきウォルトディズニー社は八九年にテーマパーク「ディズニーMGMスタジオ」をオープン、人気を集めている。

ところが、ラスベガスに「MGMグランドホテル&テーマパーク」を建設することになったMGMグランド社は（建設計画は九一年五月に発表）、ウォルトディズニー社との契約では「映画やテレビのスタジオ用にMGMの名称を使ってよいという条項は含まれていなかった」として、名称使用差し止めを求める訴えを起こしていたもの。

今回の判決は、「契約の交渉段階から、スタジオツアーなどのアトラクションには撮影用スタジオが含まれていることを、MGMグランド社に伝えていた」というウォルトディズニー社の主張を受け入れ、MGMグランド社の訴えを退けた。その上で、カーティス・ラッペ判事はMGMグランド社が同社テーマパークに「MGM」の名称を一定条件のもとで使ってよいとも判示した。

ウォルトディズニー社は、パリ郊外のユーロディズニーにもスタジオツアーを含むテーマパーク「MGMスタジオ」の建設を予定しているが、今回の判決で名称変更は免れることになった。同社は今後も世界中で、テーマパーク「MGMスタジオ」の名称を使うことができる、としている。

なお今回の判決を下した裁判所は、カリフォルニア州裁判所のうち「上位裁」（本紙第433号での「最高裁」は間違い）。米国には連邦裁判所と各州の州裁判所があり、それぞれ最高裁がある。うち州裁判所は州ごとに仕組みが異なるので実にややこしいが、カリフォルニア州の場合は上から順に最高裁、控訴裁、上位裁、そして上位裁の下に市裁、治安判事裁まである。今回の判決は従ってカリフォルニア州裁判所のうちロサンゼルス上位裁判所となり、一般的に「地裁」と言ってもおかしくない。

ミッドウェー・ピン

英国TV番組で

30年の人気誇るドクターフー

米国のミッドウェー社（本社シカゴ、ケン・フェデスナ総支配人）の新作フリッパー「ドクターフー」がこのほど出荷開始となった。

これは英国のBBC放送のテレビ番組「ドクターフー」に基づくライセンスもの。一九六三年十一月二十三日、壊れた警察用電話ボックスに変身したタイムマシンがテレビ画面に登場してから、三十年間に七人のドクターが登場、百五十話のシリーズに及んでいる。

フリッパーでは、プレイフィールド上部にボールをロックするタイム・エキスパンダー（三階仕立て）などのフィーチャーが開発された。さらに新たにオプト（光電）フリッパーボタンというスイッチも加わり、一段と充実した。

"Doctor Who" of Midway Mfg. Co.

アラジンズキャッスル社を

WMS社が買収に合意

米国でも有数のAMゲーム店チェーン

米国のWMSインダストリーズ社（本社シカゴ、ルイス・ニカストロ会長）は十月下旬、全米に二百七十五ヵ所のAMゲーム場をオペレートしているバリーズ・アラジンズ・キャッスル社を二千五百万ドル以上で買収することで合意した、と発表した。この買収手続き完了時期など詳しくは明らかにされていない。

WMS社はもともと、フリッパーメーカー、ウィリアムズ社の持ち株会社として設立され、プエルトリコのカジノホテル経営を手がける一方、八八年八月にはバリー社からミッドウェー社を買収した。つまりウィリアムズ社、ミッドウェー社というフリッパー&TVゲーム機メーカーの親会社。昨年発足したもうひとつの子会社、WMSゲーミング社はTVポーカー機を開発し、VLT（ビデオラッタリー・ターミナル）機市場に進出している。

アーケードチェーンを経営するアラジンズ・キャッスル社は、もともとバリー社（バリー・マニュファクチュアリング社）のAMゲーム機オペレーション部門として発足、八三年のピーク時にはゲーム場四百五十店を経営するほどになった。ファミリー客向けのAMゲーム場チェーンとして注目されたが、ウェズレイ・キャピタル社（本社ニュージャージー州モリスタウン）ら投資グループの手に渡った八九年には、三百十五店まで減少していた。この店舗数はその後も減り続けている。

ウェズレイ社はまた、バリー社が八二年から五年間所有していたテーマパーク経営会社のシックス・フラッグス社を八七年に買いとり、九一年十二月タイムワーナー社に売却した、といういきさつがある。

今回WMSインダストリーズ社が取得するのはアラジンズ・キャッスル社の全資産で、負債も含まれるもよう。このオペレーター会社は数ヵ月前から買い主を求めて売りに出されており、数社が興味を示していたが、WMS社が引きとったもの。

米国ALG社が

国内販売網再編

ベトソン社の独占は終る

LDガンゲーム機「マッドドッグ・マックリー」で知られるアメリカン・レーザーゲームズ社（ALG、本社ニューメキシコ州アルバカーキー、ロバート・グリーブ社長）は十一月一日、同社製品の独占的販売権を与えていたベトソン社との二年間に及ぶ契約を終了した、と発表した。

これは、米国の大手ディストリビューターであるベトソン社（本社ニュージャージー州カールスタット、ピーター・ベティ会長）の強力な支持で成功を収めたものの、メーカーとしてALG社が他のディストリビューター会社とも通常取引きをすべき段階になったことによるもの。従って十一月一日以降、米国市場については各州ごとにディストリビューターが指名され、ベトソン社は全米での独占販売権がなくなったが、東海岸と西海岸で同社製品ディストリビューターの一角を担うことになった。

米国以外の市場については、ヨーロッパとオーストラリア／ニュージーランド市場でアタリゲームズ社が、また日本を含む極東地区でカプコンがそれぞれ独占権を得ており、変化はない。

ALG社は第一作、「マッドドッグ・マックリー」以後、「フーショット・ジョニーロック」、「スペースパイレーツ」、「ガラガーズ・ギャラリー」、「マッドドッグ・マックリーII」とシリーズ化しており、既発売のソフトも今回指定したディストリビューターに出荷できる、とスタン・ジャロッキー副社長は語っている。

英国BACTAが

頂上会談を歓迎

ATEI93で開催見通し

英国のATEI93は一月二十七日から三日間、ロンドン市内のアールズコートで開かれるが、今回はとくに日米英の協会長がサミット（頂上）会談を開くことになった。

英国の業界紙「コインスロット」によると、英国BACTAのブライアン・ミーデン会長、米国AAMAのビル・リケット会長、そして日本からJAMMAの中山隼雄会長と中村雅哉前会長が、このサミット会談に参加する予定とのこと。具体的な日時、場所は示されていない。

BACTAはギャンブル機、AMゲーム機、遊園施設など広くカバーする業界団体。ATEIを機にサミットが開かれることに大きな期待を示している。

ENADA92（次ページに掲載）のゼネラルゲーム社の小間で、ガエタノ・フェラーコ社長とSNKの竹下和広氏（左）、神野義一氏。SNKではイタリアのゼネラルゲーム社のほか、スペインではコカマチック社に「ネオジオ」の独占的販売権を認めている。スペインではコカマチック社の下にサブ・ディストリビューターが8社もあり、ゼネラルゲーム社も同様とのこと。

ヨーロッパAM通信

ネオジオが独走 多いコピー基板

イタリアのENADA、20周年迎える

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】 イタリアの秋のショー、ENADA92（十月十五～十八日、ローマ）は、イタリアの業者団体SAPARが主催するものであるが、今年はSAPAR設立三十周年、ENADAが第二十回を迎える記念すべき催しとなった。

他の同じような展示会と比べると、出展社と来場者の数が着実に増えており、SAPARの努力が確実に結実していることになる。SAPARのマウリチオ・マネシ書記によると、出展社は八十二社、来場者数は約五千人だった。四日間のうち後半の土日が最も混んだが、これはイタリアでは小規模で兼業のオペレーターが多いことによる。そして大手のオペレーターも通常の業務があるので、土日のほうが来やすいと言っている。

SAPARは三十周年を記念して、イタリアのAM業界に関連する法令を説明する資料集を作成し、会員に配布した。これには税の申告や財務に関するアドバイスなども含まれていて、オペレーターが重宝することになるだろう。

昨年は「ミ・プレイ」というもうひとつの展示会がENADAに脅威を与えたが、もうそういう脅威はなくなったようだ。「春のENADA」（エナダ・プリマベーラ）が国際色を強めつつあるが、時期も開催場所も異なることから、SAPARではふたつのショーをうまく使い分けていることになる。

開会式でSAPAR／AGISのロレンツォ・ムジッコ会長は、イタリアの業界の現状を説明した。それによると、TVゲーム機三十万台、フリッパー五万台、ジュークボックス一万台、その他（ビリヤード、乗物機など）九万台の計四十五万台が設置されている。毎年二十五万台が輸出され、十万台が輸入、五万台が国内使用となるので、四十万台の取引がある。大手業者八十社のほか、三千五百社のオペレーターがいる。

イタリアではTVゲーム機が中心となっているが、最近電子ダーツ機が勢いをつけてきた。プールテーブル類も復活しつつあり、フリッパーは高い人気を保ち、ジュークボックスは根強いのが特徴だ。リデムプションゲームやキディライドは、以前より需要が増えてきており、これらを必要とする新しい、ショッピングセンターなどのロケーションが増えていることを示している。

AMゲームだけ

これらのうちイタリアで最も重要な分野はTVゲーム機で、このショーでも多数のTVゲーム機、キャビネット、モニター、PC基板、パーツが展示された。無断コピー基板の問題はイタリアでは特に大きく、コピー品を減らそうという動きがあるがあまり成果を挙げていないようだ。新ゲームの基板が不足していることや、家庭用TVゲームからの流用が増えていることなどから、こうしたTVゲームへの関心は下がりつつある。

一方、こうした状況下でゼネラルゲーム社がSNK「ネオジオ」でシェア（市場占有率）を伸ばしているのは、最も注目すべき現象である。「ネオジオ」は同社の小間とサブ・ディストリビューターの小間で出品されていたが、当初の予想を越える勢いで売れている。

他社製品の場合なら、成功するにしろいろいろな方法があったが、SNK「ネオジオ」では、まずシステムそして一連の強力なソフトを、イタリアだけでなくヨーロッパ市場に直接売り込んでいったのが、成功した理由のようである。

右の写真上はSNK「ネオジオ」の独占販売権を持つゼネラルゲーム社のガエタノ・フェラーコ社長。下はコナミ・コンチネンタル社のリチャード・ダン(左)氏とED社のロンチーノ氏

ENADA92で注目された新製品は、完成品タイプではコナミ「リーサル・エンフォーサーズ」、ナムコ「スズカ・エイトアワーズ」、ALG／アタリゲームズ社「マッドドッグ2」、アタリゲームズ社「モトフレンジー」、セガ社「バーチャ・レーシング」、基板タイプではカプコン「ウォリアーズ・オブ・フェイト」(天地を喰らうII)、SNK「アート・オブ・ファイティング」(龍虎の拳)など。他にも多数のTVゲームが披露された。

出展社のうち最も大きい小間を持ったのはゼネラルゲーム／インタービデオ社。インタービデオ社はTVモニターのメーカーで、同資本のゼネラルゲーム社がキャビネットを組み立てている。ゼネラルゲーム社は、SNK「ネオジオ」の独占的販売権を持っており、ここ一、二年の間に急速に大きくなった。新ソフトは「龍虎の拳」までを披露した。

イタリアの大手ディストリビューターであるエレトロノロ社は、このショーで最も数多くの種類の製品を披露した。アタリゲームズ社「モトフレンジー」、ALG／アタリゲームズ社「スペースパイレーツ」、「マッドドッグ2」、セガ社「バーチャ・レーシング」、「スタジアムクロス」などのTVゲームや、プリミア社「キューボール・ウィザード」などのフリッパー、ロックオーラ社「トライロジー」などのジュークボックスが出品されていた。

テクノプレイ社

その隣りのELMAC社は一連のTVゲーム・キャビネットを展示、それにカプコン「ウォリアーズ・オブ・フェイト」や、コナミ、タイトーのゲーム基板を入れ、ゲームとともに紹介していた。同社はロウ／AMIジュークボックスの独占的販売権を持っており、今回ヨーロッパで初めて新製品「シティ100C」を披露した。

同社はまた「プレイカード」というカードシステムを持っており、これをアミューズメントとゲーミング（ギャンブル）の両分野で活用しようと計画している。

マリオ・ザッカリア氏のテクノプレイ社は、データイーストUSA社のフリッパー「スターウォーズ」と「リーサルウェポン3」を派手に展示した。同社はまたジャレコ「グランプリスター」、「アームチャンプII」を展示、英国ハリーレビー社の代理店なのでマネープッシャー機なども展示した。

マーブロ社は酒酔い度を測る「アルコールテスター」を出品した。これは各国でさまざまな使いかたができるような工夫が施されている。音声チップが内蔵されており、各国語で話すこともできる。同社はもともとTVゲームのキャビネット、それにクレーンの製造で知られており、それらとともに出品したわけだ。

マルシーロ社は一連のNSM社ジュークボックス、および電子ダーツ、ビリヤード、サッカー、エアホッケーなどのローエン社製スポーツゲームを紹介した。イタリアではこの分野の機器が伸びてきており、同社では競技大会、セミナーなどのイベントを催して盛んにプロモーションに努めている。

ノアペール社は壁かけ式のTVゲーム・キャビネットを披露した。これらはノルウェー、スウェーデンでとくに人気が高い。20㌅のモニター付きキャビネットで、狭いロケーションには適している。PC基板または「ネ

左の写真上はデータイーストUSA社スターン氏(左)とテクノプレイ社ザッカリア氏。下はELMAC社の小間でトレデセ氏(右から二人目)とカプコン・ヨーロッパ社の米田洋介氏

ENADAを主催するSAPARのモーリチオ・マネッシ専務

オジオ」を内蔵でき、硬貨投入部分を分離してオペレートできる。この製品は、一連のワーリッツァー社ジュークボックスを出品していたオートマット・シュピール社の小間に置かれていた。

ジェスション・ロワジール社はベルギーの会社で、EMC「CDレーザーミュージック」というジュークボックスを製造しており、イタリア、フランス、ドイツ、南米に輸出している。同社製品はソニーのプレイヤー装置を使って、十枚ないし三十枚のCDを内蔵するというもので、本体価格が高くないだけでなく、CDのストックもそう高いコスト負担にならないことで評価されている。タイトルを読みとるにしろ、これぐらいがちょうど都合がいいと見られている。

ノードイタリア・リカンビ社はブランズウィック社製ビリヤード・テーブルの独占的販売権を持っている。同社はまた、独自にテーブルやキューを製造しており、クロスその他のアクセサリーを供給している。

コナミ・コンチネンタル社のTVゲーム機「リーサル・エンフォーサーズ」は、多くの出展社から展示された。エレクトロニックデバイス社がコナミ製品の独占的販売権を持っており、同社とトリノゲームズ社などそのサブ・ディストリビューターの小間で披露された。

規制強まるAWP機 AMゲーム機伸ばす

スペインFER、さらに活発化

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】 スペインのAM機／ギャンブル機器展、FER92（十月二十一―二十三日、バルセロナ）は、バルセロナのレシント・フェリアルにあるフェリアル宮殿で開催された。

出展社は約百十社で、二百五十社もの製品、サービスを紹介し、AM機とギャンブル機で埋まった全部で九つあるフロアに約一万七百人（昨年は一万二百人）の来場者があった。

スペイン以外からの来場者は全体の一〇%（昨年は六%）と増加したが、その内わけは多い順からフランス、イタリア、ドイツ、ポルトガル、英国などとなっている。このショーには業者しか入場できないようになっており、子どもの入場は禁じられている。親子連れの場合、親が会場を訪れている間、子どもたちが遊べるよう入口近くに特設のコーナーが設けられていた。

スペインの市場は目下回復しつつある、と一般に受けとられている。外部から見ると、他のヨーロッパ諸国と比べこれまで一度も困難な状況に陥らなかった、と思えるほどである。ここ数年間、スペインの市場規模は小さくなってきたにもかかわらず、このショーは出展社と来場者の数を増やしてきた。

（英国と同様にオペレートが認められてきた射幸遊技機の）AWP機の需要の劇的な低下は、一方ではTVゲーム機、フリッパー、電子ダーツ機などの非ギャンブル機（つまりAM機）の需要拡大をもたらしてきた。現在では、シミュレーターなどの完成品タイプのTVゲーム機の需要が大きくなってきたので、生き残ったメーカーやディストリビューターは大きくなった市場の恩恵を分け合うに至っている。

業界の古いベテランが言ったとされる、「スペインの業界には新製品、新しいアイデア、新しいロケーションが不可欠である」ということは、他のヨーロッパ諸国にもあてはまる。改革は必要であり、それをやり遂げるためには、業界に携っている者すべてが事態を改善するためのさまざまな方法について考える必要がある。スペインの市場には以前よりも実にさまざまな機器が入り込んでいるが、それは良い傾向であり、将来さらに確固とした市場を作るための機会をオペレーターやプレイヤーに与えている、と言える。

右の写真上はロウ／AMI社ジョエル・フリードマン氏（左）とバリー・センテ社ヘルナン・マンチン氏。下はセガサ／ソニック社のAWP機を背にエデュアド・モラリス氏

重い税金問題

現在スペインでは、AWP機で少くとも六〇%のペイアウト率を維持しなければならない、と定められているが、実際には遊技客（プレイヤー）の要求や同業者間の競争により七五%近くまでになっている。これはAWP機に入った金額の二五%ぐらいしか、オペレーターに残らないことを意味している。

スロットマシンなどのAWP機は主にバー、カフェ、遊技場、ビンゴハウス、カジノなどに設置されており、設置ロケは二十万ヵ所にものぼるとされている。毎年スペイン人の三〇%、スペインを訪れた人の一五%、つまり千百万人以上の人びとがこれらAWP機で遊技をしていることになる。

九一年末にスペインの業界では、およそメーカーが七十九社、メンテナンス会社が四十一社あり、千四百人分の職と、下請け会社などの二千七百人分の職を確保してきた。さらにオペレーター会社八千社による約二万人分、遊技場関係の一万九千人分と下請け関係の二万六千人分があり、業界全体としては直接に三万九千九百人分、そして間接的に四万二千人分の職を確保してきた。

スペインで設置運営されている台数は、AWP機二十四万九千台、AM機二十万台の計四十四万九千台で、この他にカジノ用として千三百台があると見られている。

九一年中におよそ一千百九十億ペセタの税金がギャンブル税、地方税、追加価値税（VAT）のために納められた。このほか各州ごとに、カタロニアでは二〇%、バレンシアでは一〇%などの特別地方税が課された。

九一年中AWP機は平均して百二十二万五千ペセタ稼いだ。これは台数が減ったため、以前より利益が上がっていることを示しているが、もちろん地域差などがある。

こうした高い税金のために投資は控え目になり、機械台数や会社の利益は次第に減少してきている。つまり、八八年以降およそ八万台、つまり全体の二四%に当たる機械が市場から消え、二万七千七百人分もの職が失なわれたのだ。メーカーにしてみれば八七年と比べおよそ十四万一千台分少なく製造していることになる。税金は八八年と比べると三三〇%増の約四百五十億ペセタにのぼるが、機械が四分の三と少なくなってのことだけに、いかに過酷な課税が行なわれているか分かる。

FER92の展示内容はAWP機などのギャンブル機が中心となっているが、TVゲーム機、フリッパーなどのAMゲーム機もけっこう多い。しかし、これらまったく異なる分野の製品を同時に扱う出展社も多く、混り合うことになる。またTVゲーム基板ではコピー品の多いのも特徴だ。

欧州フリッパー

セガサ／ソニック社はアタリゲームズ社やセガ社、ナムコ、コナミ、タイトー、ウィリアムズ社などの完成品タイプのTVゲーム機に力を入れていた。これらとは別に同社はAWP機「ピラミッド」、「ジョーカー」を出品したが、これら二機種はスペインで最も成功を収めていることで知られる。

シルサ／ウニデサ社も同様にセガ社、コナミ、アタリゲームズ社などの完成品タイプのTVゲーム機を出品したほか、一連のAWP機を多数出品した。

バリー・センテ社で目立ったのはロウ／AMI社ジュークボックス「シティ100C」。ロウ／AMI社のジョエル・フリードマン氏によると、六月に出荷し、七―八月にスペイン市場に入れたもので、大変な成功を収

（14めん上段に続く）

左の写真上はイタリアのハンタレックス社の「HISS」を紹介するマリオ・マーテリ氏。下は一連のAWP機を出品したシルサ／ウニデサの小間のようす

右の写真は「バーガーベンディングマシン」とラウル・モリロ氏

話題のマシン

2人用TV体感シューティングゲーム機

機銃で敵機撃破

ジャレコの「ワイルドパイロット」

TV体感シューティングゲーム機「ワイルドパイロット」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から十二月十日発売となる。

これは3D形式画面で市街地や基地などの上空あるいは地上すれすれの超低空飛行で進みながら、備え付けの機銃で敵機を撃破していくゲーム。キャビネットは二人用で、揺れ動くコックピット型を採用。発射時や被弾した時に機銃と本体が振動し、リアル感を盛り上げる。二人同時協力プレイも可能。

鮮明できめ細かい画面に敵機が次々と出現するが、矢印で示された敵機に照準を合わせて撃破していく。全部で十二ステージ構成。ゲームはエネルギー制。二人同時プレイでの継続プレイは硬貨一枚のみ投入。安全センサー付きでゲーム途中での乗降も可能。幅一三五・五センチ、奥行一八六センチ、高さ一八三・一センチ。予定OP価格百五十二万円。

ワイルドパイロット

TVシューティングゲーム

敵の攻撃を利用

タイトー「グリッドシーカー」

縦スクロール画面のTVシューティングゲーム機「グリッドシーカー」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から十二月中旬発売となる。

これは戦闘ヘリが敵機を撃破していくゲーム。新兵器〝グリッド〟を敵弾に当ててパワーを上げていくとボンバーが最高四つまでストックされ、敵の攻撃を利用しながら戦うという点に特徴がある。八方向レバーと二つのボタンを操作する。二人同時プレイ、途中参加も可能。

攻撃力、移動力が異なる3種類から自機を選択。アイテムでパワーアップショット、武装タイプの変更ができるほか、自機を支援する大型機も出現。ゲームは持ち機数制。基板販売のみで定価二十三万五千円。

グリッドシーカー

「スウィートファクトリー」

景品すくい上げ

ナムコ、「シュータウェイII」も

プライズマシン「スウィートファクトリー」とクレー射撃ゲーム機「シュータウェイII」が、いずれも㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から十二月四日発売となった。

「スウィートファクトリー」は二人用。ボックス中央に設置したロボットの両腕（左右のプレイヤーに対応）がショベルになっており、ボタンを押すとベルトコンベアー上の景品をすくい上げスライドテーブルに落ち、さらにすぐ下の固定テーブルに落ちる。この後同社「スウィートランド」と同じ方式で、すでに乗っている他の景品を押し出して払い出し口に落とす。景品は菓子類、ぬいぐるみなどさまざまなタイプのものが使用可能（サイズは制限がある）。幅一六八センチ、奥行九六・二センチ、高さ一九四センチ。価格は百二十五万円。

「シュータウェイII」は同社「シュータウェイ」のリニューアル版で二人用。デザインを一新しスクリーンもワイドになった。撃つたびにクレーの飛行コースが変わり、難易度が上がっていく。ライフル銃で狙撃し、命中するとクレーが粉々に飛び散る。着弾点も表示。所定回数で一定得点以上になると、得点に応じた難易度でのリプレイ。幅二五〇センチ、奥行二九〇—四九〇センチ、高さ二三〇センチ。価格百二十五万円。

スウィートファクトリー

シュータウェイ II

光線銃付き乗物

ホープ「ファイヤーパトロール」

ガンゲーム付き定置型乗物機「ファイヤーパトロール」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から九月以降発売となっている。

動きとともに、前方で動く炎の的を光線銃で狙撃するゲームを楽しむ。同社〝的付き乗物〟四作目ですべて同サイズ。価格も同じで百三十八万円。

ファイヤーパトロール

本紙前号の本欄に掲載したカプコン「**天地を喰らうII**」の基板は十二月中旬発売で定価二十九万八千円、下取りOP価格七万円（本体の下取りはしない）と決まった。

またTAD/サミー工業「**ヒーテッドバレル**」は海外では出荷されたが、国内用は手直しのため発売が少し遅れるもよう。

話題のマシン

トーゴ製「もぐらのゴーストマンション」

ボスモグラ出現

セガ社から乗物「わくわくマリン」も

トーゴ製モグラ叩きゲーム機「もぐらのゴーストマンション」と、幼児向けTVゲーム付きの定置型乗物機「わくわくマリン」が、いずれも㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から十一月下旬発売となった。

「もぐらのゴーストマンション」は、ランダムに顔を出すモグラのゴーストたちをハンマーで叩いていくもの。盤面には洋館に襲いかかろうとするゴーストと、それを見て驚いている男女と犬などが描かれ、右端にスコアのデジタル表示がある。森を想定した手前の台上の穴から顔を出すゴーストを叩いていくが、途中で洋館の中からゴーストのボスキャラクターが前へスライドして出てくるのが特徴。このボスは出てきてからしばらく停止しているので、その間にどれだけの回数を叩き続けられるかによって、得点を大きく左右する。ゲームはタイマー制。幅一二〇センチ、奥行八四〇センチ。高さ一九八センチ。定価百二万円。なお同機は一定得点以上で景品を払い出す方式のプライズゲーム仕様にも変更できる。

「わくわくマリン」は潜水艦での海底探検をテーマとしたもので、14インチTVモニターによる簡単なゲームもできる。海底を進んでいくような緩やかな動きとともに、TV画面で潜水艦が海中を進んでいき、レバーと二つのボタンで大ダコを避け、サメをやっつけたりしながら、貝の中の宝物を見つけて無事浮上。おまけのカプセルが払い出される。幅一二六センチ、奥行一九一・五センチ、高さ一八一センチ、二人乗りで定価百二万円。

もぐらのゴーストマンション

わくわくマリン

コナミのTVガンゲーム機

犯罪組織を一掃

「リーサルエンフォーサーズ」

二人用TVガンゲーム機「リーサルエンフォーサーズ」が、コナミ㈱（本社神戸、西村靖雄社長）から十二月八日発売となった。

これは犯罪組織と戦う刑事をテーマとしたもので、備え付けのピストルで画面に現れる悪人を次々と狙撃し倒していくゲーム。実写取り込み画像によるリアルな映像で、横スクロール、3D形式、停止画面が状況に応じて映画のように展開していく。プレイヤーはピストルのトリガーを引くだけの操作だが、弾丸は六発なので、なくなると弾を込めなければならない（銃を画面の外に向け引き金を引くと補充できる）。

六つの事件から一つ選択。その事件に応じた場面（カーチェイス、飛行場、列車、戦闘ヘリなど）が展開し、悪人たちが逃げ、あるいは急に現れてプレイヤーに発砲してくる。ライフ制。25インチブラウン管使用。幅七二センチ、奥行八九・五センチ、高さ一八〇センチ。定価百八万円。

リーサルエンフォーサーズ

空中戦「ネオバトリング」

ガンダムの攻撃

バンプレスト「でるじゃん」も

TVシューティングゲーム機「SDガンダム・ネオバトリング」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から十二月中旬発売となる。また同社新プライズゲーム機「でるでるでるじゃん」が、十一月末に発売となった。

「ネオバトリング」は縦スクロール、縦画面で、「SDガンダム」（十二種から選択）が空を飛びながら、襲ってくる敵キャラクターを次々と撃破していくゲーム。八方向レバーと二つのボタンを操作。二人同時プレイ、途中参加も可能。

アイテムとして、シールド（体力回復）、バズーカ、ライフル、ランチャーのほか、高得点となるものなど多数用意されている。またボタンのため押しで必殺技も出る。選択キャラクターによって攻撃パターンが異なる。体力がなくなると一機失い、持ち機をすべて失うとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十五万五千円。

「でるでるでるじゃん」は「SDガンダム」の人形がついたレバーを左右へ移動させ、盤面の奥で光った敵を攻撃（ボタンでLEDランプが走る）。敵も攻撃してくるので避ける。タイマー内に一定得点以上になると景品が払い出される。景品は厚さ約一センチのカードタイプで、プラモデル、コミックなど本、消しゴムなどユニークなもの。OP価格三十六万八千円。

SDガンダム・ネオバトリング

でるでるでるじゃん

1992年の動き

国内の動き

1991年 12月

- 2 JAMMA第12回理事会（東京）＝日本物産退会で議論
- 3 「青少年指導員養成講座」（〜4日、栃木）
- 4 「加茂ご兄弟の長寿を祝い若田部氏の引退を惜別する会」（伊豆）
- 26 警察庁「風俗環境白書」発表＝遊技機賭博の検挙件数減少、検挙中四分の一が許可営業所
- ★ 本紙「ベストヒットゲームズ25」に基づく91年「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」にカプコン「ストリートファイターII」とナムコ「ファイナルラップ2」＝12月下旬に表彰

1992年 1月

- 6 AOU近畿地区協議会「新春賀詞交歓会」（大阪）
- 8 JAMMA、JAPEA、AOU共催「新春賀詞交歓会」（東京）
- 20 セガ社取引関係者新年会（東京）
- 28 JAMMA第13回理事会（東京）＝TVゲーム「肖像権」問題の対応へ

2月

- 13 JAPEA第58回理事会（三重）＝新年懇談会も開く
- 17 AOU第7回理事会（東京）＝「許可外営業の自主規制」採択
- 19 JOU第19回総会（熱海）＝優良機メーカー表彰
- 21 ㈱カワクスが「㈱ユウビス」に社名変更
- 25 「AOUアミューズメント・エキスポ」（千葉・幕張メッセ、〜26日）。NSA第7回総会（幕張メッセ）
- 26 「アミューズメントパークセミナー」（千葉・幕張）
- 29 「ナムコ・ワンダーエッグ」（東京）オープン

3月

- 11 JAMMA第14回理事会（東京）＝「肖像権の審査規程」採択
- 20 「エキスポランド」20周年大改装オープン。「呉ポートピアランド」（呉市）オープン。
- 25 「ハウステンボス」（長崎）オープン。
- 27 セガ社新作展（東京）＝「CGシステムボード」「システムマルチ32」、ワイドビジョン使用TV機など発表

4月

- 1 新風営法の改正施行令施行＝風俗営業許可手数料値上げ。警察庁保安部内の再編で生活保安課発足。パソコンソフト協がアダルトソフト自主規制実施。㈱タカラアミューズメント発足。ナムコ・中村雅哉会長が社長兼任に
- 9 JAPEA第59回理事会（東京）＝入会規程、会費基準を改訂
- 21 JAMMA第15回理事会（東京）＝偽造基板対策は企業ベースで
- 25 世界最大の観覧車が仙台ハイランドとびわ湖タワー（26日）に設置。26日＝ジャスコ初の大型ロケ（大阪）開設。
- 27 余暇開発センター「レジャー白書92」発表。
- 29 JAPEAの山田三郎会長に藍綬褒章

5月

- 13 JAMMA第16回理事会（東京）、同第4回総会＝新会長に中山隼雄氏、中村雅哉氏は名誉会長に
- 15 大阪府協、第44回理事会で日本物産製「花の殻破り」などTV機3機種の使用自主規制
- 16 「タイトー・イン・ゲームワールド」（東京）オープン＝初の「ゲームミュージアム」設置
- 21 AOU第8回理事会（東京）＝役員候補者選出
- 22 セガ社・関西支店ビル竣工披露

海外

1991年 12月

- 2 オーストラリアの連邦裁、並行輸入を合法と認める決定＝6月30日控訴裁も同決定支持の判決
- 10 フランス・パリ郊外で「フォーレンエキスポ」（〜13日）
- ★ カナダRCMP、偽造基板の捜査再開＝OP6名を著作権侵害で逮捕
- 26 米国シックス・フラッグス社、タイム・ワーナー社の傘下に

1992年 1月

- ★ セガ社、フランスのDB「WDK社」取得で合意
- 7 オランダ南部で「VANエキスポ」（〜9日）
- 9 米国ラスベガスで冬季「CES」（〜12日）
- 11 韓国ソウル警視庁、日本製TV機の無断コピーヤーを著作権法違反で逮捕
- 17 英国ブライトンで初の「ユーロRAG」（〜19日）
- 22 ドイツ・フランクフルトで「IMA92」（〜25日）
- 23 米国AAMA、東南アジアなどの偽造基板輸出業者20社公表
- ★ 米国AMOA中心にTVギャンブル連合「VGA」発足

2月

- 4 英国ロンドンで「ATEI92」（〜6日）
- ★ ナムコ、英国ロンドンに「ナムコ・ヨーロッパ社」設立＝社長にシェーン・ブレイクス氏
- 7 韓国ソウル警視庁、偽造基板業者ら（22日も摘発）18名逮捕
- 12 ドイツ・デュッセルドルフで「インターシャウ92」（〜14日）
- ★ 台湾にセガ社現地法人「セガ・アミューズメント・タイワン」設立、ロケ展開へ
- 17 カプコン、ドイツに子会社「カプコン・ヨーロッパ社」設立
- 24 日本娯楽機、台湾現地法人「日知娯股份有限公司」設立＝直営ロケ「JAMワールド」オープン（4月30日）

3月

- 12 イタリアのリミニで「春のENADA92」（〜15日）
- 15 米国サンアントニオで「ACME92」（〜17日）
- 27 米国ウィスコンシン州でAMOA／IFPA「第2回フリッパー世界選手権大会」（〜29日）

4月

- 2 米国連邦地裁、アカレイド社に対しセガ社「ジェネシス」用無許諾ソフトの予備的禁止命令
- 10 米国連邦地裁、セガ社に対しコイル氏特許侵害で44億円支払い命令
- 11 ポーランドのワルシャワで第2回「ALE」（〜14日）
- 12 フランス・パリ郊外に「ユーロディズニー・リゾート」開園
- ★ 米国ウィスコンシン州、TVポーカーなどVLT機は違法に

5月

- 6 韓国ソウル警視庁、偽造基板使用OP13人逮捕、17日＝タイトーTV機偽造基板180枚押収
- 11 香港税関が初のコピーヤー摘発＝7名逮捕、「ストIIダッシュ」偽造基板510枚押収。ナムコ、サイパンに子会社「ナムコエンタープライゼス・サイパン社」設立
- 12 米国コイル氏特許訴訟、セガ社が57億円支払うことで和解
- 14 米国連邦地裁、アタリコープによる任天堂に対する反独占訴訟を却下
- 21 米国連邦控訴裁、ガループ社「ゲームジーニー」著作権訴訟で米国任天堂の抗告却下
- 28 米国シカゴで夏季「CES」（〜31日）

風営規制続く業界

国内の動き

6月

- 4 JAPEA第60回理事会（浜松）、同第12回総会＝役員再選。東京おもちゃショー（千葉・幕張メッセ、〜7日）
- 5 オリエンタルランド、新社長に加藤康三氏
- 9 コナミ新作展（東京、大阪など全国5会場、〜12日）＝「Xメン」発表
- 11 AOU第3回総会（東京）＝梅原靖三会長再選、同第9回理事会
- 18 JAMMA「電取法に関するセミナー」（東京）
- 24 ナムコ、体感映像装置「アドベンチャーシアター」発表＝仙台「ナムコランド」に7月1日設置。ナムコ新作展（東京）＝「スーパーワースタ92」など発表。

7月

- 1 「後楽園ゆうえんち」拡張＝地下遊園地「ジオポリス」オープン。JAMMA第17回理事会（東京）＝部会・委員会を再編成
- 2 ナムコ、初の販売謝恩会（伊東）
- 11 屋内遊園地「ダイナヴォックス」（神戸）オープン
- 18 「キルメス名古屋」開催（〜10月11日）
- 21 「城島後楽園ゆうえんち」（別府）で日本初の木製コースター「ジュピター」運転開始＝世界最大級。「中山隼雄科学技術文化財団」発足＝セガ社、米欧豪でも社会貢献活動開始。JAPEA第61回理事会（大阪）＝法人化準備委を設置
- 23 「東京サマーランド」で日本初の米国アロー社製サスペンディッド・コースター「はやぶさ」営業運転開始

8月

- 3 JAMMA／AOU初の幹部懇談会（東京）＝風営法の矛盾点が話題に
- 4 警察庁「平成4年版警察白書」発表＝遊技機賭博検挙件数が3年連続減少
- 8 米国VWE社「バトルテック」、ダイフレックス社通じ東京と横浜に導入、営業開始
- 12 愛知県警、クレーン用景品の偽「ゴマちゃん」製造、販売者4社5名を著作権法違反で書類送検
- 26 任天堂家庭用ソフト展「ファミコン・スペースワールド92」（東京・晴海、〜27日）。JAMMA第18回理事会（東京）＝コピー対策で「国際部会」新設
- 27 「第30回AMショー」（千葉・幕張メッセ、〜29日）。JAMMA、AAMA、AMOAのサミット会談＝偽造基板防止で協力。AM関連5団体が山田三郎氏藍綬褒章受章祝賀会（東京）

9月

- 3 住友商事、米国製「カメレオン」の輸入総代理店となり、シミュレータービジネスに参入
- 17 AOU第10回理事会（登別）、同第3回全国大会＝「模範優良店」表彰
- 24 セガ社、東京ムービー新社とその関連子会社四社を買収
- 28 カプコン新作展（東京、30日大阪）＝「Qサウンドシステム」発表

10月

- 1 TDL、「スプラッシュマウンテン」オープン。コナミ初の大型店「チルコポルト」（神戸）オープン
- 2 「遊戯施設安全管理講習会」（東京）
- 6 JAPEA第62回理事会（東京）＝AMショー共催に向け協議
- 12 ナムコ新作展（東京）＝「スウィートファクトリー」など発表
- 13 JAMMA第19回理事会（東京）＝AAMA提案のコピー対策事務所設置に同意
- 14 セガ社記者発表会（東京）＝高度画像処理CGで米国GE社と技術提携、テーマパーク全国展開構想発表
- 15 セガ社新作展（東京、19日大阪）＝「ダークエッジ」など発表
- 16 ビデオシステム新作展（東京）＝「F1グランプリII」発表
- 17 「VRエキスポ」（名古屋、〜19日）

11月

- 9 中山隼雄科学技術文化財団の設立披露パーティー開催（東京）
- 17 トーゴ運営「舞子タワー」（神戸）営業開始
- 19 ジャレコ新作展（東京、20日大阪）＝「ワイルドパイロット」など披露。AOU理事会（東京）＝風営法施行上の問題点など検討
- 24 「自販機フェア」（東京・晴海、〜27日）。「エキスポランド」20周年祝賀会（大阪）

海外

6月

- 1 セガ社、米国でのロケ運営に再参入すると発表
- ★ 米国AAMAのボブ・フェイ専務、米国通商政策立案の業者側諮問委員に
- 7 米国AMOA、AAMA合同で連邦議会議員と話合い＝新1ドル硬貨発行など要望

7月

- 6 米国連邦地裁、「ゲームジーニー」訴訟で米国任天堂に1500万ドルの補償命令
- 12 JAMMA／AAMA、韓国ソウルで偽造基板撲滅キャンペーン（〜17日）
- 22 台湾でカプコンが偽造基板業者告訴、初摘発＝4社から偽造基板1500枚押収。メキシコで「メキスポ92」（〜23日）
- 25 セガ・ヨーロッパ社、バルセロナオリンピックの選手村にTVゲーム機設置
- 31 米国任天堂DB会合（〜8月2日）＝業務用撤退を表明

8月

- 21 米国ミネアポリス郊外で「ナッツ・キャンプ・スヌーピー」開園＝米国最大のSC内屋内遊園地
- 28 米国連邦控訴裁、アカレイド社への予備的禁止命令取り消し決定＝リバースエンジニアリングは公正使用との理由（10月20日に理由発表）

9月

- 10 米国連邦控訴裁、アタリゲームズ社対任天堂訴訟でリバースエンジニアリングは公正使用との判断
- 17 米国ニューオーリンズで「ファンエキスポ92」（〜19日）
- 22 英国バーミンガムで「LIW」（〜24日）
- 24 オーストラリアで「QAMOA92」（〜25日）
- 28 ナムコ、英国ブレントウォーカー・レジャー社の製販部門と資産を買収

10月

- 1 米国ナッシュビルで「AMOAエキスポ92」（〜3日）。データイースト、英国に子会社「データイースト・ヨーロッパ社」開設
- 2 米国AMOA会長にクレイグ・ジョンソン氏
- 12 米国マグナボックス特許訴訟、セガ社は17億円支払うことで和解
- 14 英国ロンドンで「ALプレビュー93」（〜15日）
- 15 イタリア、ローマで「ENADA92」（〜18日）
- 21 スペイン・バルセロナで「FER92」（〜23日）

11月

- 13 米国シカゴで「ピンボールエキスポ92」（〜15日）
- 18 米国ダラスで「IAAPAショー」（〜21日）。IAAPA新会長にロイ・ギリアン氏就任

年の瀬

鎌先英太郎

足を挫いてしまい、このところ家でじっとしていることが多い。

ずっと家にいて、はじめて分ったことがあるのだが、一歩も外に出ない日が続くようになると、一日が終るのが実に早いのだ。

蒲団の中で目は覚めてはいるけれども、じっとしている。

自宅から駅までの間は秒刻みで行動をしているから、——あ、今の時間ならばスーパーの前、25秒たったから坂の上、16秒かけて坂を一気に下ってしまう、家が坂の上にあってよかったな、行きが下りだから楽でいいのだ、とはいっても帰りの坂道は年齢とともにこたえるようになってきた。

坂道を下って、右への曲り道ではいつもシベリアンハスキーを散歩に連れて出ている初老の女性に出会う。

今日も多分なかば犬に引っ張られるようにして、またそれが嬉しくて仕様がないという態で散歩中のことであろう。

道を曲ると珈琲の香が流れてくる。日本古来の香よりも珈琲の匂いは好感がもてる。

花屋、酒店と過ぎたら駅の階段である。

階段を昇っている間に、乗るべき電車がホームに入ってくる音が響いてくる。

電車には不特定多数の人が乗っていて、都会のラッシュでは周囲の人は皆知らない人ばかりであるというのは、半分は嘘である。

通勤の人は、たいがい乗る時間だけではなくて何輌目の何番目の扉から乗車をするのかも決めてしまっている。

扉によってグループが特定されているから、そのグループの中のある人が続けてそこへ来なくなると、暫くの間、そのグループの中では別に言葉を交す訳でもないのだが、暗黙の裡にあの人はどうしたのだろうかという雰囲気が支配的になっている。

ラッシュで痴漢に出会う女子大生、女子高生、O・Lなどは通勤慣れとか通学慣れをしていなくて、いつも不特定な時間に不特定な車輌の不特定な扉から乗っているのではないかしらとおもう。生活が不規則なのだろう。

知りあいになるとラッシュの中でも押したり、足を踏んだりしなくなるそうだ。ということは、同じ駅の同じ扉から、同じ時刻に乗る人たちの間というのは、挨拶もしないし、口もきかない仲ではあるのだが、お互いにそう粗野な行動をラッシュの中でもとりはしないものだ。

ちなみに、私が元気な時、同じ扉のグループには小柄で可愛らしい女子高生と、大柄でレースクイーン風のO・L、いつも微笑しているようで、光線の加減で影が生じるので分る笑窪が印象をつよくする美しい人とがいたけれど、電車の中ではこの二人の周囲には男同士の間に出来る隙間よりも、ちょっと大きな隙間が出来ていた。半分知りあいの間では微妙な遠慮が働くらしい。

イメージ・トレーニングではないのだが、あ、この時間では電車は淀川の鉄橋を渡っている。

あ、もう中津の手前から地下に入るとおもう。

電車が地下に入ったところでようやく起きる。

蒲団をたたむような動作でさえ、挫いた足にいちいち響く。

洗面を終えて、食卓につく頃には、会社の時間でいえば、打ち合わせを終え、外部との連絡の電話も一通り終っている時間である。

家にいると実に時が経つのが早い。早すぎる。

食事をすませ、お茶を飲んで、煙草をくゆらせながら新聞を三紙ばかり丁寧に読むと、もう昼になっている。

十二時からのNHKのTVニュースをいれる。

今日も前場の株価が下っている。株を抱えているOやKはまた不機嫌になっていることであろう。

いつも問題を引きおこすのは過剰からである。OやKも若くして重役になってしまい余分な収入が株に回ったから、廻り廻って毎日を不機嫌に過している。バブルの最中に曾根崎新地や、吉兆を奢って貰わなくてよかった。あの頃は相当しつこく誘われたものだったが、根が古風だから、汗水を垂らして得た金でない金は何となく胡散くさくて奢って貰う気がしなかった。そういえば海の向うのヤッピーの話も聞かなくなったな。

新聞を片づけて昼食である。

昼食の後で珈琲を飲んでいたら眠くなってきた。どうしてか、ずっと家にいる間に昼寝の癖がついてしまった。誰に遠慮をすることもないので寝ることにする。会社ではもう午後の仕事がはじまって大分経っている時間である。

昼寝から目覚めると、もう薄暗くなっていた。十二月、年の瀬の日は短かい。

夕刊がきているので夕刊もゆっくり読む。五時のニュースをTVで見る。株は後場で更に一層下げている。しかも出来高は一億株をきる薄商いである。

OKも胃に穴があくのは時間の問題であろう。噂では数億円ずつの損をしているとのことだ。たま、欲をかきすぎて穴があくのだから自業自得であり、あまり同情をしてはならない問題であろう。

食事の前に風呂に入って下さい、という声がきこえる。

会社でいえば退社の時間であるが、まだまだ残業は続く。これから残業がはじまるのだ。

夕食をとったら、また眠くなった。眠ることにする。時計を見ると会社ではだいたい残業が終る時間である。

誰に言うともなく御苦労さんと言いながら、ごろんと横になって蒲団をかぶる。極楽である。ただころんと横になった時に、挫いた足に痛みがはしった。

痛みに促されて多少の慎しみをとりもどし、無為徒食を反省した。それにしても一歩も外に出ないことは、一円も消費しなくてよいことであり、今月にはいってから小遣いが一円も減っていない。あ、とおもう間もなく睡魔に襲われ深い眠りに陥った。

三十五年ぶりの思わぬ休息の日日は、年の瀬がおしつまってきている間に毎日がのっぺらぼうで、あっという間に過ぎてゆく。

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	天地を喰らう　II（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	8.88
2	1	ストリートファイター　IIダッシュ（カプコン） Street Fighter II : Champion Edition (Capcom)	7.57
3	2	ゴールデンアックス・デスアダーの復讐（セガ社） Golden Axe-Revenge of Death Adder (Sega)	7.25
4	3	龍虎の拳（ＳＮＫネオジオ） Art of Fighting (SNK)	7.24
❺	—	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	7.13
6	4	クイズコロジー（テクモ） Quiz Kokorogy* (Tecmo)	7.00
7	6	スーパーワールドスタジアム '92激闘版（ナムコ） Super World Stadium '92 Heavy Fihting (Namco)	6.70
8	5	カプコンワールド　2（カプコン） Quiz Capcom World 2* (Capcom)	6.52
❾	12	ストリートファイター　II（カプコン） Street Fighter II (Capcom)	6.40
10	7	マクロス（バンプレスト） Macross (Banpresto)	6.32
⓫	—	ドキューン（東亜プラン／タイトー） Dogguun (Toaplan/Taito)	6.30
12	10	上海　II（サン電子） Snanghai II (Sun Electronics)	6.29
13	8	爆裂クイズ・魔Ｑ大冒険（ナムコ） Quiz Makyu's Adventure* (Namco)	6.22
14	11	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	6.21
⓯	—	ダイエットゴーゴー（データイースト） Diet Go Go (Data East)	5.90
⓰	17	ソルダム（ジャレコ） Soldam (Jaleco)	5.80
⓱	—	Ｆ１グランプリ　II（ビデオシステム／タイトー） F1 Grand Prix II (Video System/Taito)	5.78
18	16	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atomic Punk (Irem)	5.75
19	9	Ｆ／Ａ（ナムコ） Fighter & Attacker (Namco)	5.68
⓴	23	ソニックウィングス（ビデオシステム） Aero Fighter [Sonic Wings] (Video System)	5.67
21	15	セイブカップサッカー（セイブ） Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.53
22	18	メジャータイトル　2（アイレム） Skins Game [Major Title II] (Irem)	5.50
23	13	ワールドヒーローズ（ＳＮＫネオジオ） World Heroes (Alpha/SNK)	5.44
24	14	クイズＴＶ合衆国Ｑ＆Ｑ（中日本リース） Quiz TV Variety Show* (Dynax)	5.40
25	25	餓狼伝説（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury (SNK)	5.36

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (Deluxe) (Sega)	9.11
2	2	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Seda)	8.92
❸	5	コカコーラ・スズカ８アワーズ（デラックス）（ナムコ） Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	8.00
4	3	コカコーラ・スズカ８アワーズ（スタンダード）（ナムコ） Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)	7.89
❺	6	ファイナルラップ　3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	7.23
6	4	ファイナルラップ　3（デラックス）（ナムコ） Final Lap 3 (Deluxe) (Namco)	7.20
7	7	スタジアムクロス（セガ社） Stadium Cross (Sega)	7.02
8	8	マッドドッグ・マックリー（ＡＬＧ／カプコン） Mad Dog Mc Cree (ALG/Capcom)	7.00
9	9	グランプリスター（ジャレコ） Grand Prix Star (Jaleco)	6.74
10	10	ガンバスター（タイトー） Operation Gun Buster (Taito)	6.73
⓫	12	Ｆ１エキゾーストノート（セガ社） F1 Exhaust Note (Sega)	6.54
12	11	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	6.09
13	13	パワーホイールズ（タイトー） Double Axle [Power Wheels] (Taito)	6.00
14	14	ターミネーター　2（ミッドウェー／タイトー） Terminator 2 (Midway)	5.57
15	15	エックスメン（コナミ） X-Men (Konami)	5.50

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	グッとＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.02
❷	4	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Final Romance* (Video System)	5.00
❸	—	ＬＤ麻雀ごっつええ感じ（日本物産） LD Mahjong Good Feeling* (Nichibutsu)	4.67
❹	7	麻雀サーキットの女豹（日本物産） Mahjong Leopard on Circuit* (Nichibutsu)	4.33
❺	9	麻雀ぽん珍カン（ビスコ） Mahjong Pong-Chie-Kang* (Visco)	4.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	リーサルウェポン　3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	7.50
2	1	スーパーマリオブラザーズ（プリミア） Super Mario Bros. (Premier)	7.02
3	3	アダムスファミリー（ミッドウェー） Addams Family (Midway)	7.00
4	4	ゲッタウェイ（ウィリアムズ） Getaway (Williams)	6.17
5	5	フック（データイースト） Hook (Data East)	5.90

Overseas Readers Column

"St. Fighter II" Has Big Effect On Results

According to a survey conducted by a securities market research institute, the pretax profits of the 692 companies listed on the 1st section of the Tokyo Stock Exchange (TSE) fell an average 28.9% for the six-month business term ended in September from the same period last year. In the amusement business however, manufacturers with hit games defied the general business climate to record increased profit while those without any outstanding product experienced a drop in profit.

Nintendo

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced its mid-term financial results for the period April 1–September 30, 1992. Total revenue was ¥277,405 million, up 13.2% from the same period last year, and net income was ¥41,568 million, up 10.4%.

Its amusement products such as "Famicom" and "Super Famicom" accounted for 99.5% of total sales. In this amusement sector, exports accounted for 64% of sales at ¥175,628 million. Sales of the "Super Famicom" and "Super NES" versions of "Street Fighter II", the hit game from third-party software maker, Capcom, also contributed to Nintendo's business performance.

According to Nintendo, "Super Famicom" and "Super NES" consoles and game cartridges are selling well in Japan, USA and Europe.

Nintendo's full-year forecast was raised slightly to revenue of ¥560,000 million and net income of ¥86,000 million.

Sega

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced its mid-term results for the period April 1–September 30, '92. Total revenue was ¥167,337 million, up 91.3% from the same period last year, and net income was ¥13,772 million, up 72.0%.

Coin-op machine sales were ¥25,334 million, up 52.0% over the corresponding period last year. Consumer products sales at ¥113,604 million were up a staggering 118.7% from last year. Amusement arcade operation income was ¥28,340, up 51.6%.

According to Sega, although the coin-op sector did not record favorable export figures, domestic sales of the crane game "New UFO Catcher", etc. continued to increase. In contrast, the home video games sector did not enjoy favorable domestic sales, but exports increased significantly due to a series of hit games in the USA and Europe.

Sega has revised its forecast for the full year upwards with revenue of ¥320,000 million and net income ¥25,400 million.

Capcom

Capcom Co., Ltd., Osaka, also released outstanding mid-term results for April 1–September 30, '92. Total revenue was ¥39,370 million, up a huge 149.7% from the corresponding period last year. Net income was ¥4,357 million, also up 253.0%.

Coin-op sales totaled ¥12,997 million, up 111%, including ¥5,164 million from exports, up 68%.

Consumer product sales were also up by a large 168% at ¥23,599 million, including ¥9,233 million from exports, up 123%.

According to Capcom, both domestic sales and exports of the coin-op version of "Street Fighter II–Champion Edition" were favorable. Similarly, in the home video game sector, sales of "Street Fighter II" for "Super Famicom"/"Super NES" enjoyed over 3 million in sales, greatly contributing to revenue growth.

Capcom has revised its forecast for the full year upwards with revenue of ¥61,000 million and net income ¥5,200 million.

Namco

Namco Limited, Tokyo, announced its mid-term figures for the period April 1–September 30, '92. Total revenue was ¥31,804 million, up 32.4% over the corresponding period last year. Net income was up 43.7% to stand at ¥1,135 million.

Coin-op machine sales were ¥9,192 million, up 40.4% over the corresponding period last year. Consumer products sales at ¥3,189 million were up 3.0%. Arcade operation income was ¥19,305 million, up 35.5%. Overall export ratio stays at 5.2%.

According to Namco, the coin-op game sector enjoyed favorable sales of "Final Lap 3", "Suzuka 8 Hours", etc. The arcade operation sector also enjoyed an upturn with favorable income from the theme park "Wonder Egg", etc. However, the home video game sector experienced unfavorable results.

Namco's year-end forecast shows revenue slightly up at ¥68,000 million and net income up at ¥2,150 million.

Konami

Konami Co., Ltd., Kobe, released its mid-term result for the period March 1 –September 30, '92. Due to the change in fiscal year dates, comparison with last year;s figures is not given. However, it is clear that the company recorded decreased income and profit for the second year in succession.

Total revenue stood at ¥18,780 million with net income at ¥474 million. When making a comparison by converting the results for the 6 months up to August last year into a 7-month total, revenue decreased by 24% and net income decreased by 77%. Total coin-op sales were ¥3,701 million with exports accounting for 54.3%. Consumer products total sales were ¥12,722 million with the export share at 74.7%. LSI design and other revenue was ¥2,357 million.

According to Konami, despite the positive development of new games and new products, revenue decreased, while net income was additionally hit by losses due to securities appraisal, etc.

Konami's forecast for the coming 6-months period remains unchanged with revenue at ¥29,100 million, and net income at ¥2,600 million.

Jaleco

Jaleco Limited, Tokyo, also released its mid-term results for April 1–September 30, '92. Total revenue stood at ¥6,861 million, up 23.3% from the corresponding period last year. Net income was ¥270 million, up 18.3%. Coin-op machine sales totaled ¥4,890 million, up 110%. Of this, exports accounted for only 8.0%. Total consumer product sales were ¥1,288 million, down 51.3%. The export share was 34.3%. Overall export share was 12.1%, down from 36.1% in the corresponding period last year.

Tecmo To Go Public

Stocks of Tecmo Limited, Tokyo, were approved for dealing on the over-the-counter (OTC) market starting from December 22, according to a November 19 announcement by the Japan Securities Business Association.

Tecmo is an operator company founded in 1967 as Teikoku Kanzai Co., Ltd. It changed its name to Tehkan Limited in 1977 and to the present name in January 1986. In 1972 it commenced coin-op video sales, and since 1980 it has also been engaged in manufacturing. In 1981 it set up Tecmo, Inc., CA.

As of March this year, its major shareholders are as follows: Takahasi Kakihara, president, holds 31.7%, Meizendo Europe B.V., a holding company owned by Kakihara, holds 30.9%, and Meizendo Japan holds 5.23%.

According to Tecmo's fiscal report for the term ended March 1992, its revenue of ¥14,353 million is broken down into coin-op sales accounting 28.4%, home video sales 20.1%, arcade operation income 12.3%, and exports (including coin-op and home video) 39.1%.

With Jaleco and Capcom already dealing on the OTC market, Tecmo becomes the third video game company to do so.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

株式会社タイトー®　本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL. 03-3222-4808